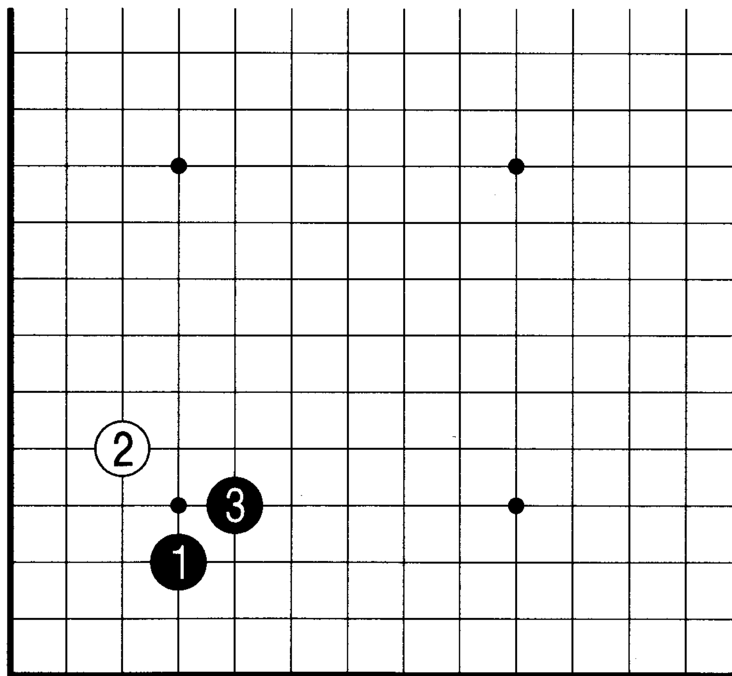
VISIT…

LANZAROTE Caliente.com

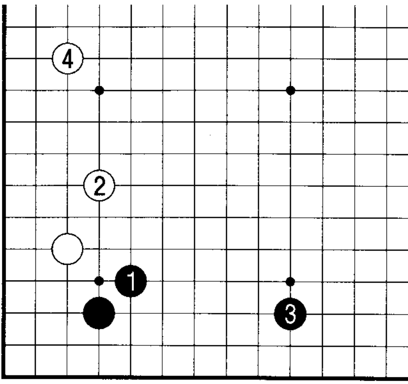
소목편

제 1 형

견실한 입구자



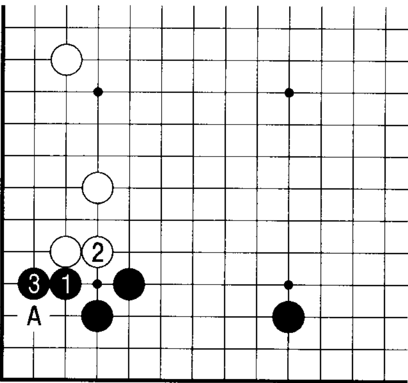
흑의 소목에 대해 백2의 날일자 걸침은 실리를 중시한 것이다. 계속해서 흑3으로 입구자한 것은 견실위주의 수법이다. 그럼 흑3 이후의 변화를 살펴보기로 한다.



1도

1도(정석)

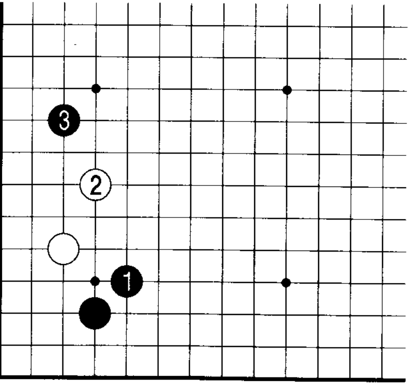
흑1로 입구자하면 백은 2로 날일자해서 받는 것이 보편적이다. 계속해서 흑은 3으로 하변에 전개하고 백은 좌변에 전개하게 되는데 쌍방 호각의 갈림이다.



2도

2도(후속수단)

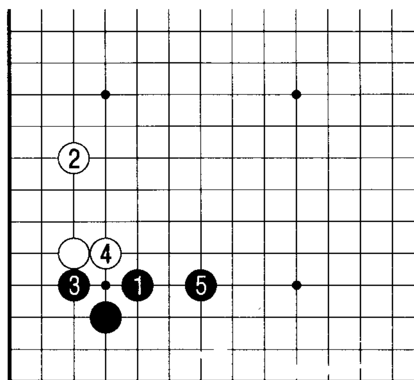
전도 이후 흑은 기회를 봐서 1로 마늘모 붙이는 수가 귀를 지키는 요령이다. 계속해서 백2로 올라선다면 흑3으로 뻗는 것이 요령이다. 반대로 백이 둔다면 A의 날일자이다.



3도

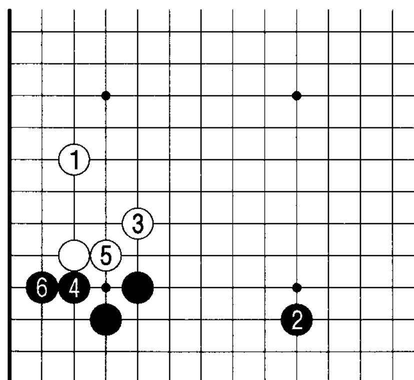
3도(흑의 적극전법)

흑1로 입구자하고 백2로 받았을 때 흑3으로 바짝 다가선 것은 기본 정석을 거부한 적극전법이다. 이와 같은 수는 좌변에 흑 세력이 선점하고 있을 때 유력한 수단이다.


4도

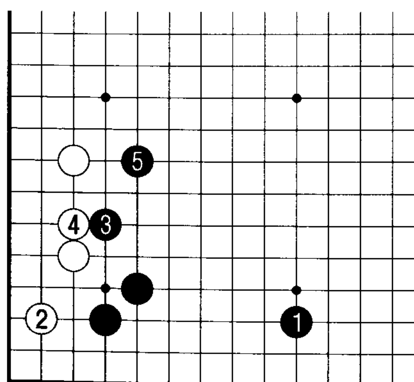
4도(정석)

흑1 때 백은 단순히 2로 두칸 벌리는 수도 가능하다. 계속해서 흑3으로 마늘모 붙이고 백4, 흑5까지가 기본 정석이다.


5도

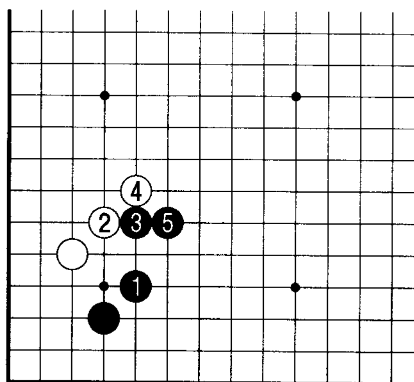
5도(흑, 충분)

백1 때 흑은 단순히 2로 전개하는 수도 가능하다. 계속해서 백3으로 날일자한다면 흑4로 붙인 후 백5, 흑6까지 처리해서 흑 모양이 활발하다.


6도

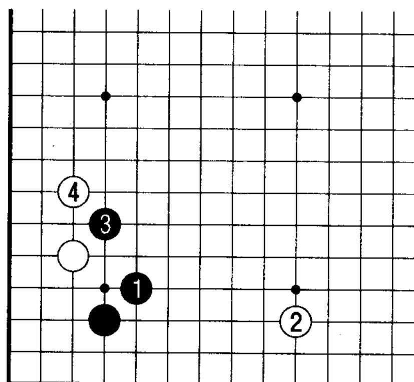
6도(흑이 넓다)

흑1로 전개했을 때 백2로 날일자한다면 흑3을 선수한 후 5에 날일자하는 것이 좋은 행마법이다. 전체적으로 흑 모양이 넓은 모습이다.


7도

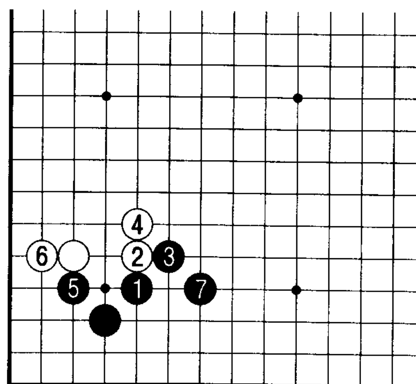
7도(견실한 마늘모)

흑1 때 백2로 마늘모하는 수는 견실하게 두고자할 때 쓰이는 수단이다. 계속해서 흑은 3·5로 붙여 뻗게 되는데 흑백 충분히 둘 수 있는 형태이다.


8도

8도(발빠른 전환)

흑1로 마늘모했을 때 백은 발빠르게 2로 두는 수도 성립한다. 계속해서 흑은 3으로 씌우게 되는데 백4로 받기까지 쌍방 호각의 갈림이다.

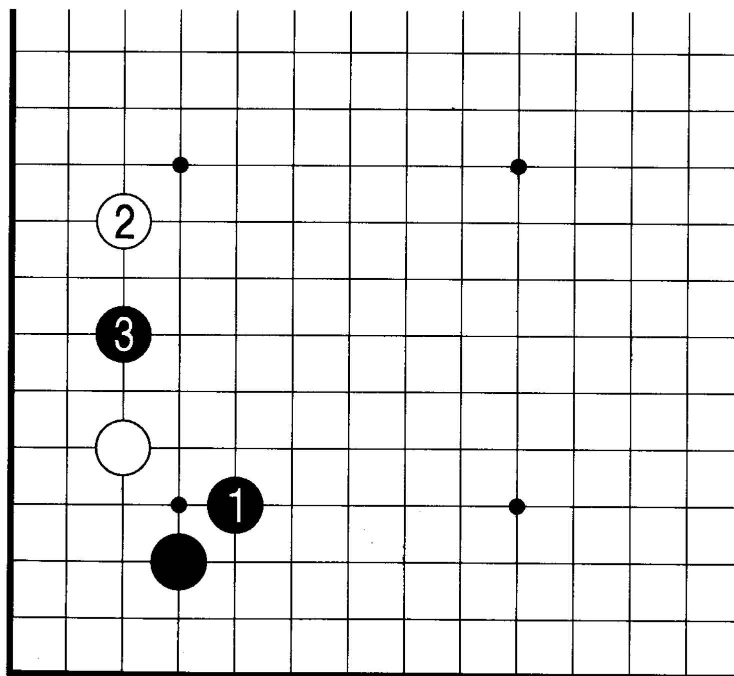

9도

9도(흑, 충분)

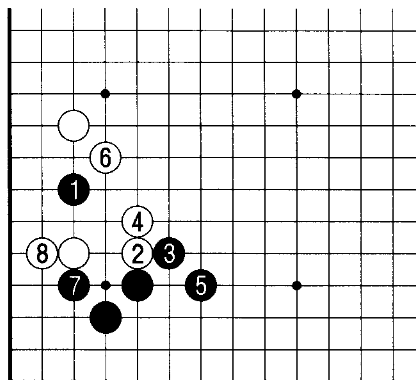
흑1 때 백2로 붙인 것은 좌변을 중시한 것이다. 계속해서 흑3으로 젖히고 이하 흑7까지가 예상되는 진행인데 부분적으로 흑 모양이 유리하다.

제 2 형

상용의 응수타진



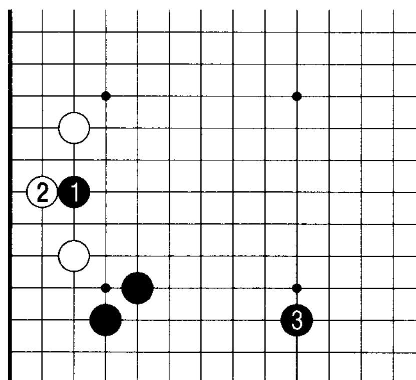
흑1로 마늘모 했을 때 백2로 세칸 벌린 것은 흑3으로 침입해 달라는 것이다. 그럼 흑3 이후의 변화를 검토해 보기로 한다.



1도

1도(정석)

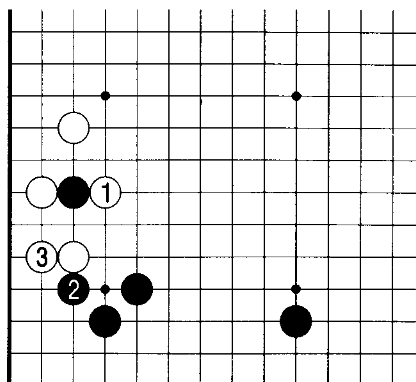
흑1로 침입하면 백은 2·4로 붙여 뻗는 것이 행마법이다. 계속해서 흑5로 호구치고 백6 이하 8까지가 기본 정석이다.



2도

2도(상용의 붙임)

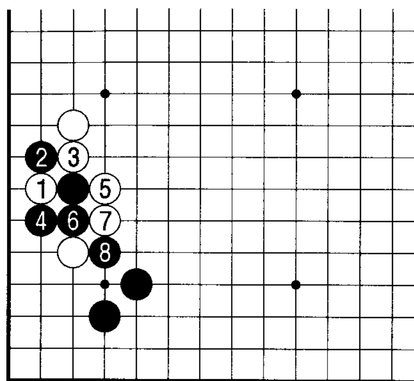
흑1로 침입했을 때 백은 2로 붙여 수습하는 수도 성립한다. 계속해서 흑3으로 전개한 것은 속도를 중시한 것이다.



3도

3도(정석)

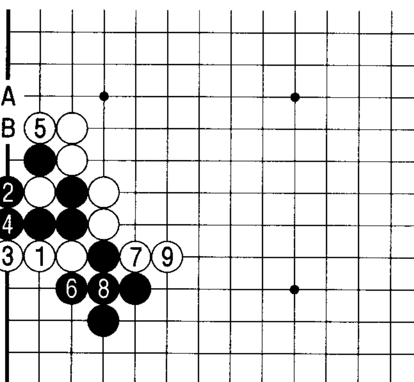
전도 이후 백은 1로 붙여 흑 한점을 제압하는 것이 좋다. 흑2로 마늘모 붙이고 백3으로 뻗기까지 일단락인데 피차 불만없는 모습이다.



4도

4도(흑의 변화)

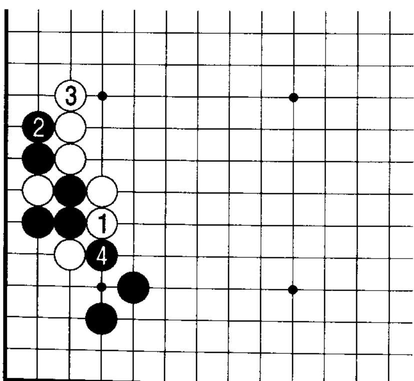
백1로 붙였을 때 흑은 곧장 2로 젖히는 수도 가능하다. 백3으로 끊는다면 흑4 이하 8까지 강력하게 처리하는 것이 좋다. 계속해서 ……



5도

5도(정석)

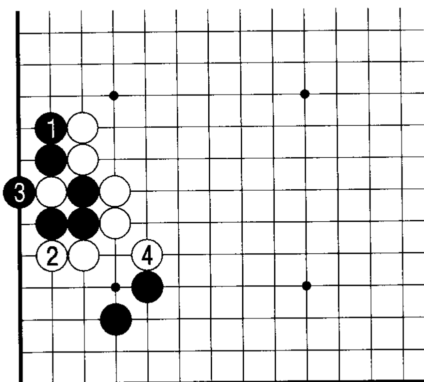
전도에 계속해서 백은 1로 단수친 후 이하 9까지 사석처리하는 것이 요령이다. 이 형태는 전형적인 세력대 실리의 갈림이다. 장차 백은 A 또는 B가 선수로 작용한다.



6도

6도(흑의 활용)

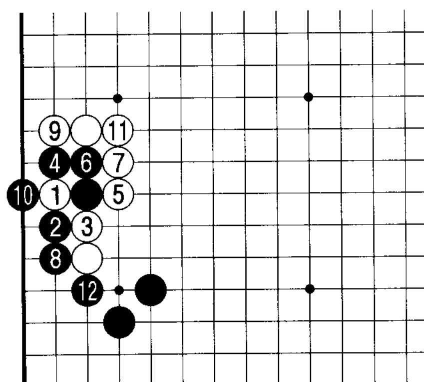
백1로 막았을 때 흑2로 미는 것은 의문이다. 그러나 백이 3으로 받아준다면 흑4로 끊어서 이 결과는 흑이 유리하다.



7도

7도(당연한 반발)

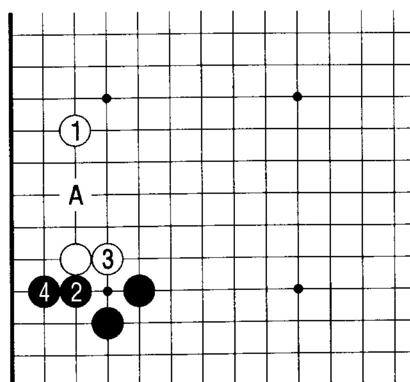
흑1로 밀면 백은 당연히 2로 단수칠 것이다. 흑3으로 따낼 수밖에 없을 때 백4로 호구치면 이 결과는 흑이 좋지 않다.



8도

8도(흑, 방향착오)

백1로 붙였을 때 흑2로 젖히는 것은 찬성할 수 없다. 백은 3으로 끊은 후 이하 11까지 외곽을 정비하는 것이 요령으로 흑12까지 백이 유리하다.



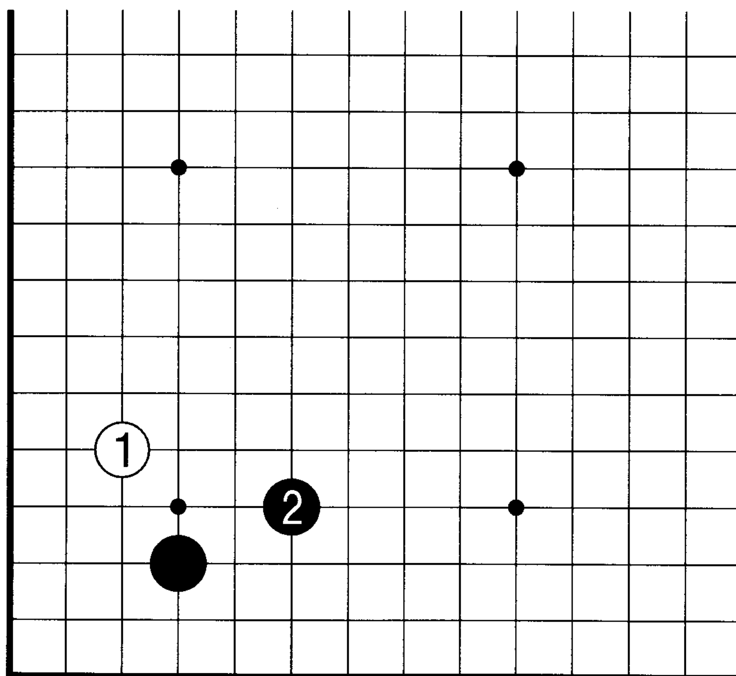
9도

9도(백, 충분)

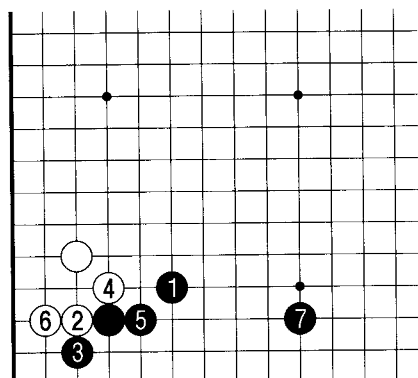
백1로 전개했을 때 흑이 A에 침입하지 않고 단순히 2로 마늘모 붙이는 것은 기백이 부족한 수이다. 백3, 흑4까지 백으로선 충분한 모습이다.

제 3 형

날일자 받음



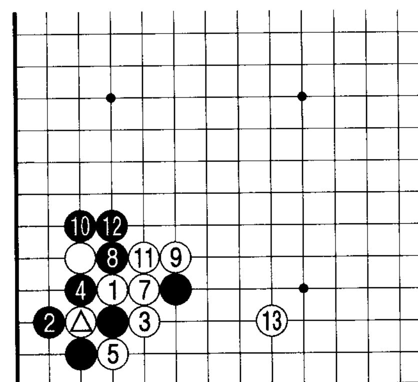
백1 때 흑2로 날일자한 것은 하변을 중시하겠다는 뜻이다. 그럼 흑2 이후의 변화를 검토해 보기로 한다.



1도

1도(정석)

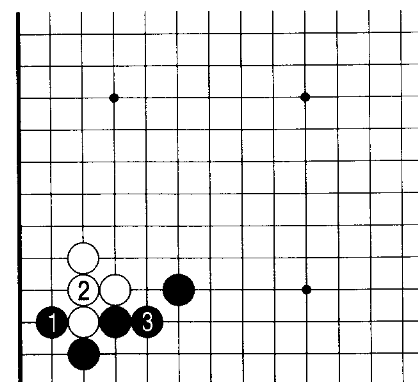
흑1로 날일자하면 백2로 붙여 형태를 정비하는 것이 상용수법이다. 계속해서 흑3으로 젖히고 백4 이하 흑7까지가 기본 정석이다.



2도 6 … △

2도(흑의 반발)

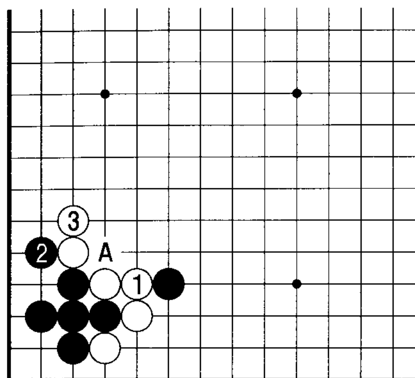
전도의 수순 중 백1로 호구쳤을 때 흑2로 단수친 것은 좌변을 중시하겠다는 뜻이다. 계속해서 백3으로 되단수치고 흑4 이하 백13까지가 기본형이다.



3도

3도(흑, 만족)

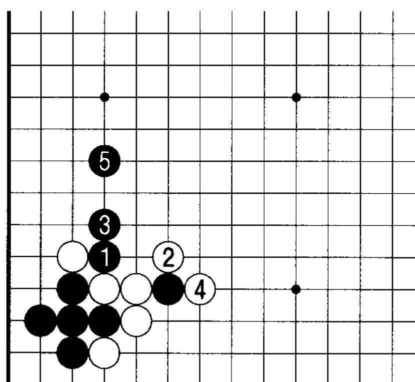
흑1로 단수쳤을 때 백이 3으로 되단수치지 않고 단순히 2로 잇는 것은 대완착이다. 흑은 3으로 뻗어 백을 무겁게 공격할 수 있는 만큼 우세한 결과이다.



4도

4도(백, 충분)

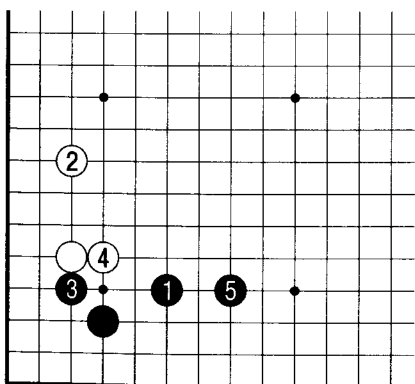
2도의 수순 중 백1로 이었을 때 흑이 A에 끊지 않고 2로 호구치는 것은 기백이 부족한 수이다. 백은 3으로 뻗어 대만족이다.



5도

5도(흑의 변화)

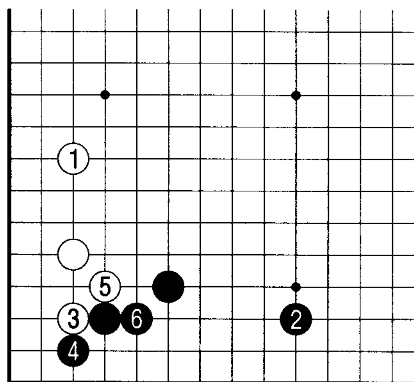
흑1로 끊고 백2로 젖혔을 때 흑은 단수치지 않고 3으로 뻗는 수도 가능하다. 계속해서 백4로 단수치고 흑5로 한칸 뛰기까지 일단락이다.



6도

6도(흑, 충분)

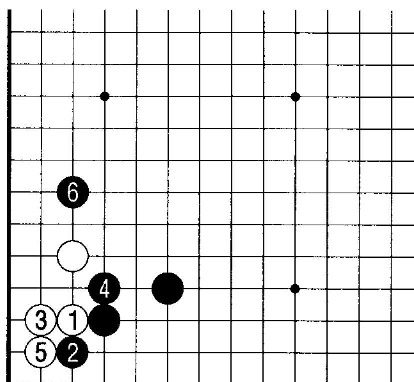
흑1로 날일자했을 때 곧장 2로 두칸 벌리는 수도 가능하다. 계속해서 흑3으로 마늘모 붙이고 백4, 흑5까지가 예상되는 진행인데 부분적으로 흑 모양이 좋다.



7도

7도(변화)

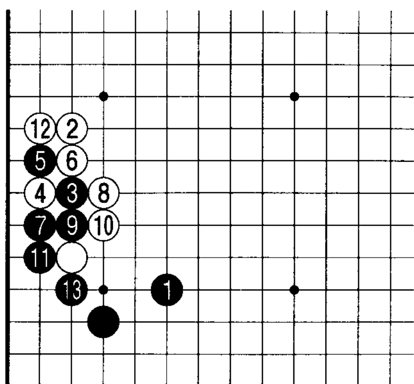
백1로 전개했을 때 흑은 곧장 2로 벌리는 수도 가능하다. 그러나 백은 3으로 붙인 후 이하 흑6까지 선수활용해서 충분하다.



8도

8도(백, 불만)

정석 수순 중 백1, 흑2 때 단순히 백3으로 내려서는 것은 좋지 않다. 흑4가 형태상의 급소로 백5를 기다려 흑6으로 다가서면 이 결과는 흑이 유리하다.



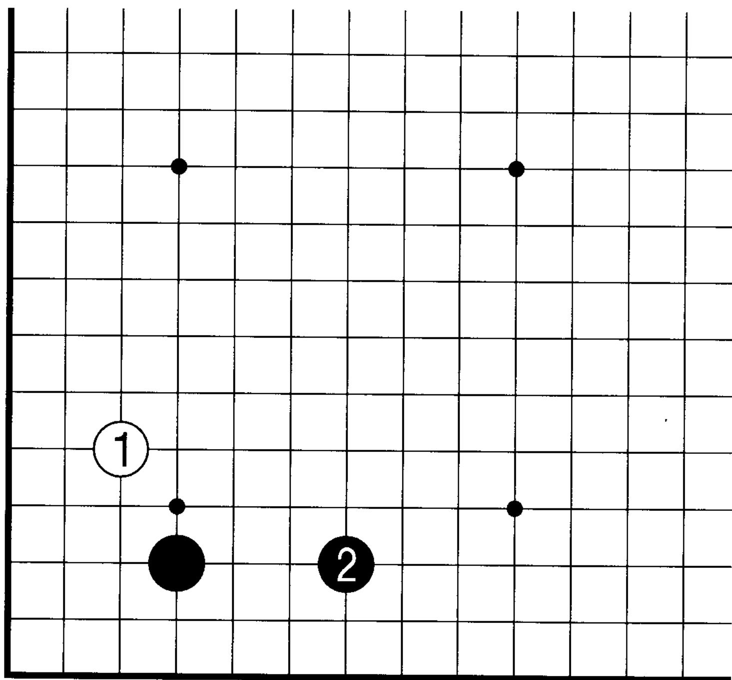
9도

9도(호각)

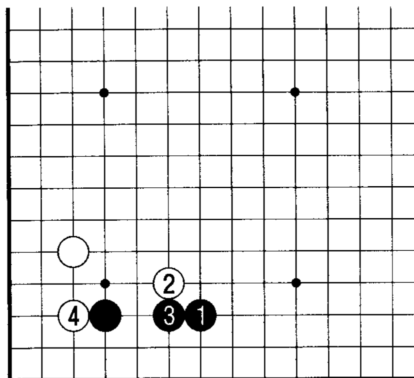
흑1로 날일자했을 때 백은 곧장 2로 세칸 벌리는 수도 가능하다. 계속해서 흑3으로 침입한 것은 상용의 응수타진이며 흑5 이하 흑13까지가 기본형이다.

제 4 형

두칸벌림



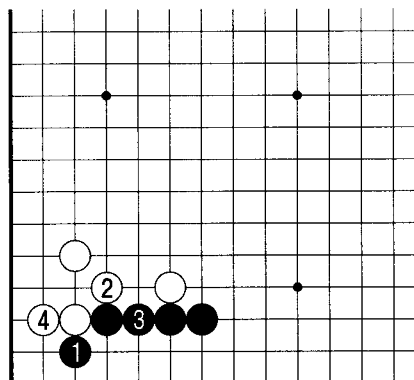
백1로 걸쳤을 때 흑2로 두칸 벌린 것은 하변을 견실하게 차지하고자 할 때 유력한 수법이다. 그럼 흑2 이후의 진행을 살펴보기로 한다.



1도

1도(상용수법)

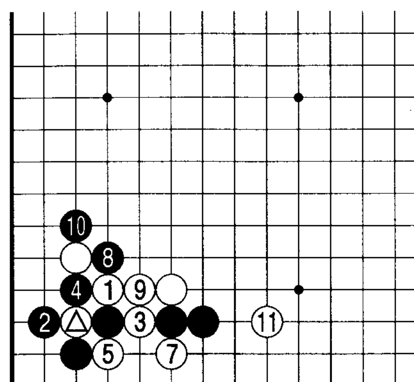
흑1로 두칸 벌리면 백은 2로 들여다본 후 4에 붙이는 것이 형태를 정비하는 상용수법이다. 계속해서 ……



2도

2도(정석)

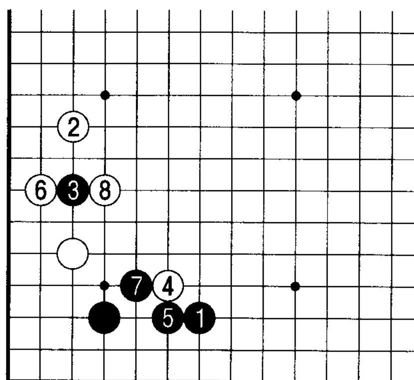
전도에 계속해서 흑1로 젖히고 백2 이하 흑3, 백4까지가 기본 정석이다. 이 형태는 쌍방 불만없는 호각의 갈림이다.



3도 ❻ … △

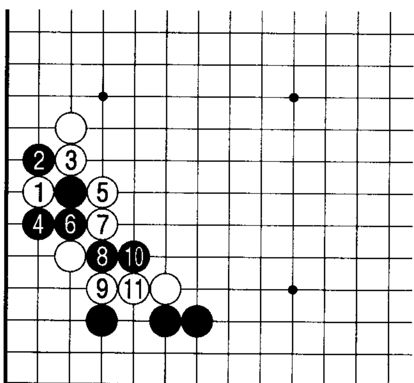
3도(흑의 반발)

백1로 호구쳤을 때 흑은 2로 단수치는 수도 가능하다. 흑2는 좌변을 중시한 수로 백3으로 단수치고 흑4 이하 백11까지가 기본형이다.


4도

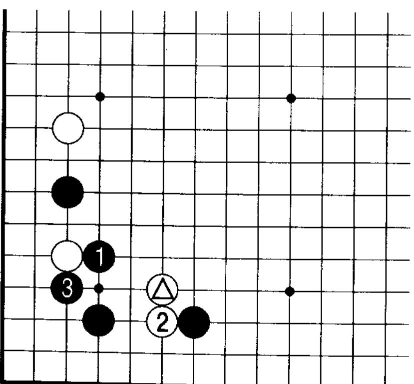
4도(정석)

흑1로 두칸 벌렸을 때 백은 2로 세칸 벌리는 수도 가능하다. 계속해서 흑3으로 침입한다면 백4, 흑5를 선수한 후 6으로 붙이는 것이 요령이다. 흑7, 백8까지 쌍방 호각의 갈림이다.


5도

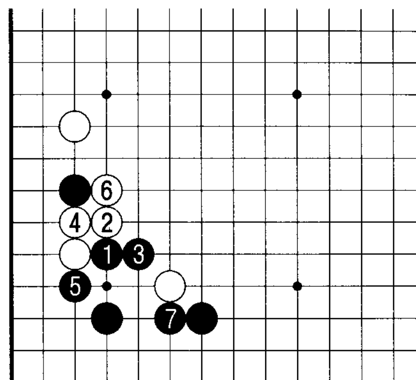
5도(흑, 곤란)

백1로 붙였을 때 흑2로 젖히는 수는 찬성할 수 없다. 계속해서 백3으로 끊고 이하 백11까지가 예상되는 진행인데 흑이 곤란한 모습이다.


6도

6도(백, 충분)

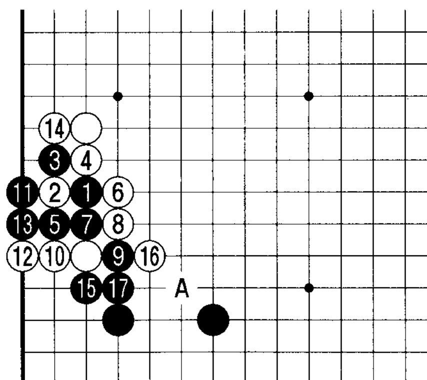
백△로 들여다보았을 때 흑1로 막는 수도 고려할 수 있다. 그러나 백은 2로 뚫는 자세가 좋아 전혀 불리할 것이 없는 절충이다.



7도

7도(흑, 만족)

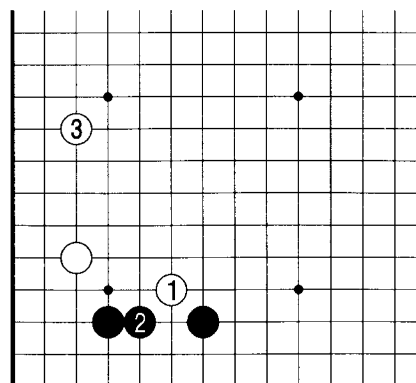
그러나 흑1로 붙였을 때 백 2·4로 응수하는 것은 의문이다. 흑은 3·5로 형태를 정비한 후 7로 연결해서 유리한 결과를 이끌어낼 수 있다.



8도

8도(흑, 충분)

흑1로 침입했을 때 백A를 선수하지 않고 곧장 2로 붙이는 것은 좋지 않다. 흑3 이하 17까지 진행되면 이 결과는 백의 세력에 비해 흑의 실리가 크다.



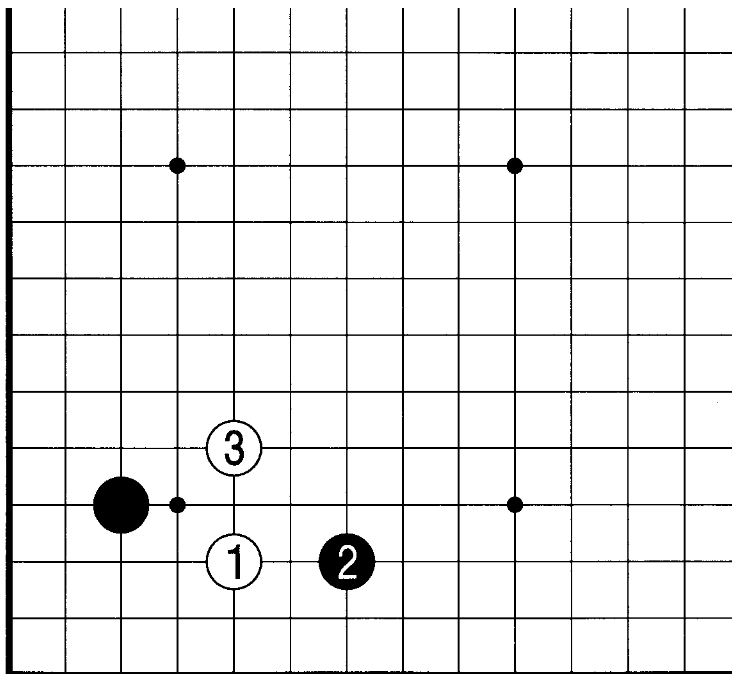
9도

9도(백의 활용)

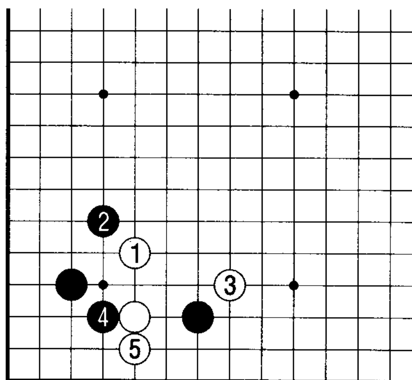
백1로 들여다보았을 때 흑2로 응수하면 2도와 같은 형태는 피할 수 있다. 그러나 백은 선수로 활용한 모습이라고 보고 3으로 전개해서 충분한 결과이다.

제 5 형

한칸협공



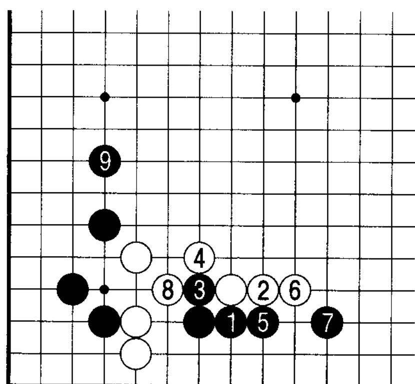
백1로 걸쳤을 때 흑2의 한칸 협공은 가장 적극적인 협공 중 한가지 방법이다. 그럼 백3으로 한칸 뛴 이후의 변화에 대해 살펴보기로 한다.



1도

1도(정석)

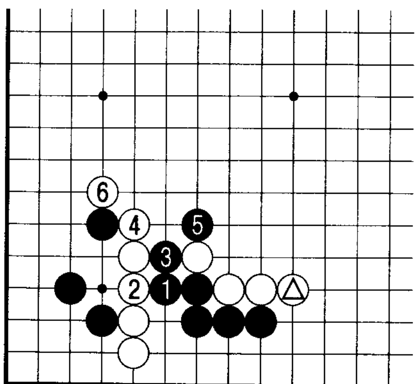
백1로 한칸 뛰면 흑2로 날일자해서 받는 것이 가장 보편적이다. 계속해서 백3으로 씌우고 흑4, 백5까지가 기본 정석이다.



2도

2도(후속수단)

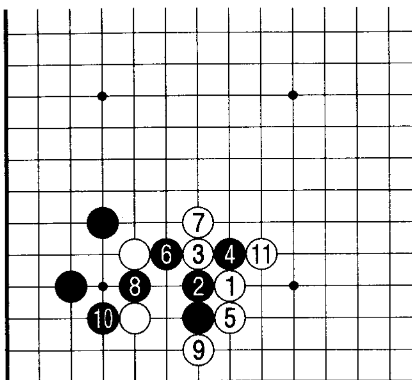
전도 이후 흑은 1·3으로 움직이는 것이 요령이다. 백2·4에는 흑5로 한번 더 민 후 7로 한칸 뛰는 것이 행마법으로 이하 흑9까지 호각의 갈림이다.



3도

3도(백, 만족)

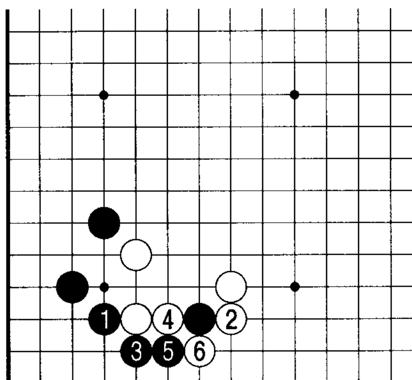
백△로 뻗었을 때 흑이 전도처럼 두지 않고 1·3으로 뚫어 백의 약점을 추궁하는 것은 좋지 않다. 백은 이하 6까지 흑의 외곽을 돌파하는 것이 좋은 수로 백이 유리하다.



4도

4도(백, 충분)

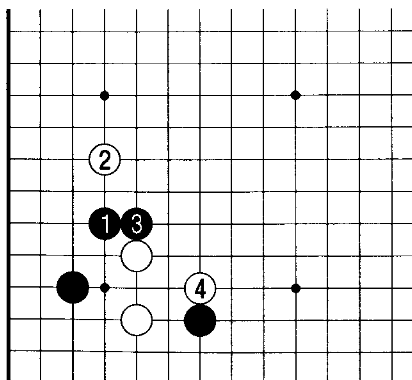
백1로 씌웠을 때 흑2·4로 나가 끊는 수 역시 찬성할 수 없다. 백5로 막는 것이 강수로 흑6·8을 기다려 이하 백11까지 처리하면 백이 우세하다.



5도

5도(정석)

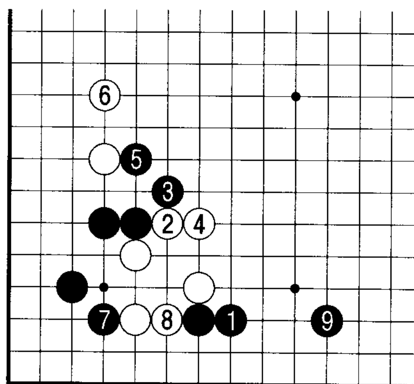
흑1로 마늘모 붙였을 때 백은 세력을 중시하여 2로 막는 수도 성립한다. 계속해서 흑3으로 젖히고 이하 백6까지가 기본 정석이다.



6도

6도(리듬을 구하다)

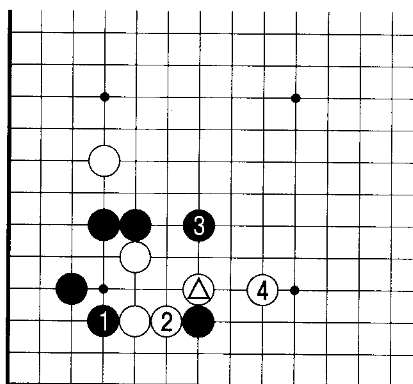
흑1로 날일자했을 때 백은 2에 두어 흑3을 유도한 후 4에 붙이는 것이 돌의 리듬을 구한 행마법이다. 계속해서 ……



7도

7도(정석)

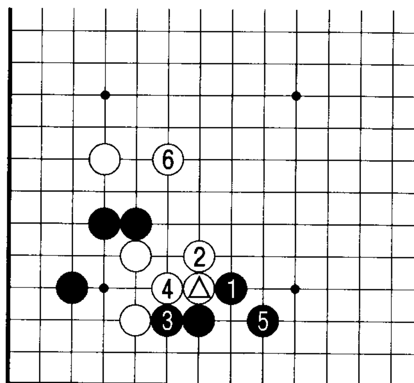
전도에 계속해서 흑은 1로 뻗는 것이 행마법이다. 계속해서 백2로 젖히고 흑3 이하 9까지가 기본형인데 피차 불만없는 호각의 갈림이다.



8도

8도(백, 충분)

백△로 붙였을 때 흑1로 마늘모 붙인 것은 간명을 기한 것인데 백2를 유발해서 싱겁다. 흑3, 백4까지 백으로선 충분한 결말이다.



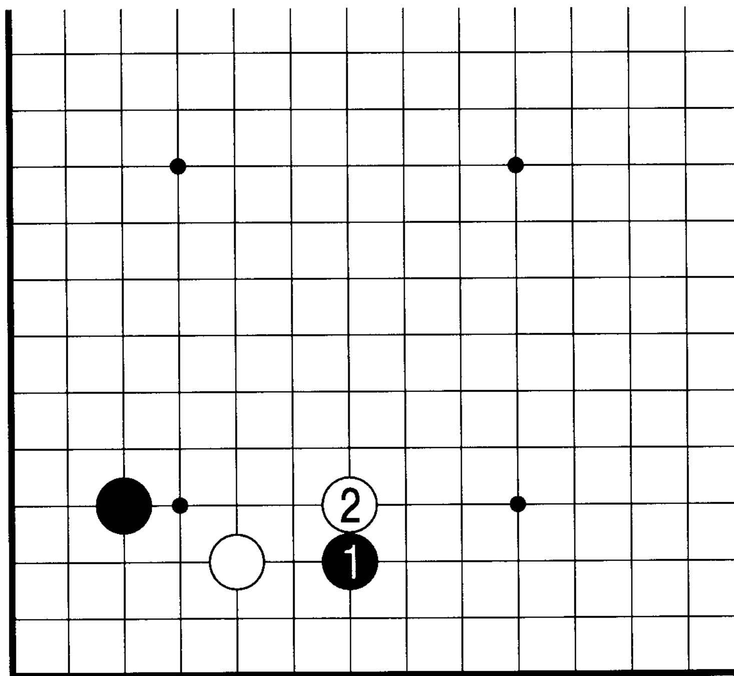
9도

9도(흑, 불만)

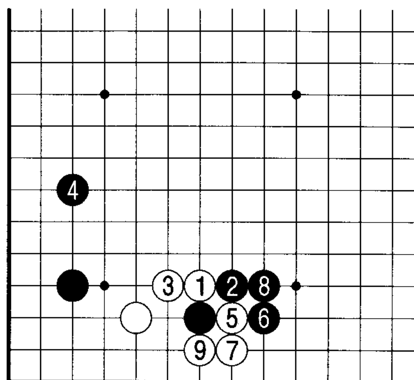
백△로 붙였을 때 흑1로 젖히는 것은 이 경우 좋지 않다. 백2로 뻗으면 흑은 3·5로 형태를 정비하는 정도인데 백6으로 씌우는 자세가 좋아 흑이 불리하다.

제 6 형

날일자 붙임



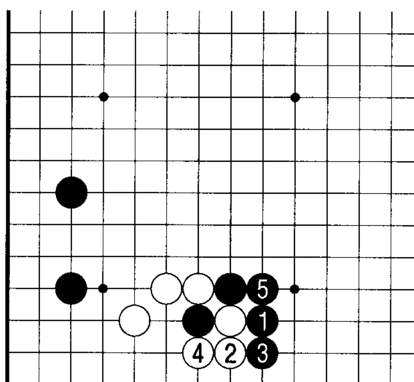
흑1로 협공했을 때 백2로 붙인 것은 이곳을 강화시켜 귀의 흑을 공격하겠다는 뜻이다. 그럼 백2 이후의 변화를 알아보기로 한다.



1도

1도(정석)

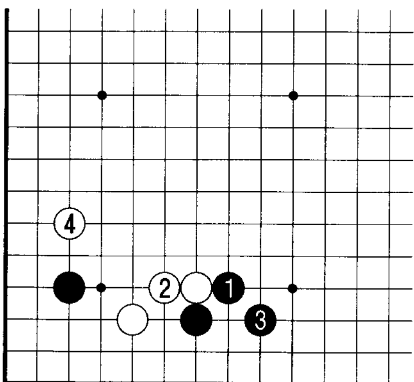
백1로 붙이면 흑은 2로 젖히는 한수이다. 계속해서 백3으로 뻗는다면 흑4로 손을 돌리는 것이 좋다. 백5로 끊고 이하 9까지가 기본 정석이다.



2도

2도(흑의 후수)

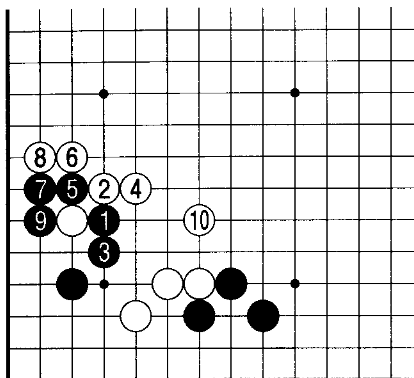
흑1로 단수치고 백2로 내려섰을 때 흑이 전도처럼 5에 잇지 않고 3으로 막는 것은 좋지 않다. 백4로 잡으면 흑은 5에 잇는 정도인데 전도와 달리 흑의 후수이다.



3도

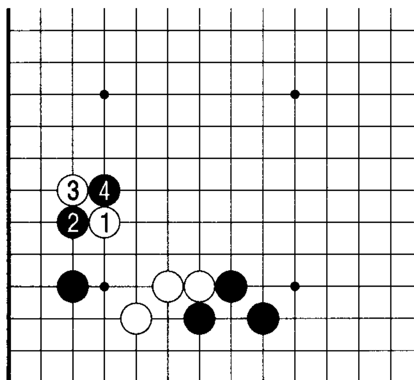
3도(하변을 중시)

흑1로 젖히고 백2로 뻗었을 때 흑3으로 호구친 수는 하변을 중시한 것이다. 계속해서 백은 4에 두어 귀를 공략하게 되는데……


4도

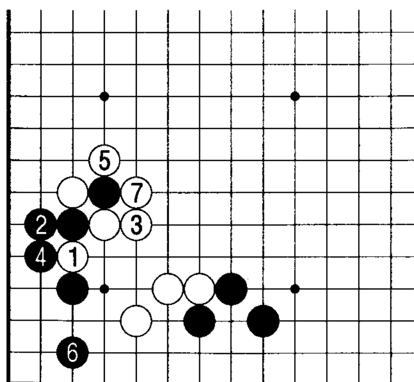
4도(정석)

전도에 계속해서 백은 2로 젖힌 후 4에 뻗는 것이 수순이다. 흑은 5로 끊어 수습하게 되는데 이하 백10까지가 기본 정석이다.


5도

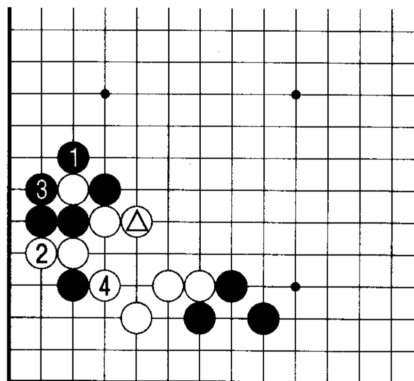
5도(붙여 끊음)

백은 1로 날일자씌워 흑을 압박할 수 있다. 이때는 흑2로 붙인 후 백3 때 흑4로 끊는 것이 수습의 요령이다. 계속해서 ……


6도

6도(정석)

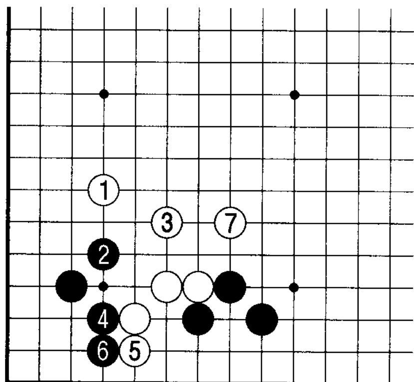
전도에 계속해서 백은 1로 단수친 후 3으로 뻗는 것이 상용의 수순이다. 계속해서 흑4로 건너고 백5 이하 7까지가 기본 정석이다.



7도

7도(백, 만족)

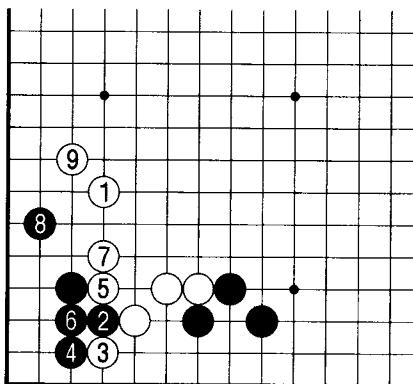
백Ⓐ로 뻗었을 때 흑이 전도의 진행을 피해 1로 단수치는 것은 좋지 않다. 백은 2로 막은 후 흑3 때 백4로 실리를 차지해서 충분하다.



8도

8도(정석)

백은 1로 눈목자씌워 귀를 공략하는 수도 성립한다. 계속해서 흑2로 마늘모하고 백3 이하 7까지가 기본형이다.



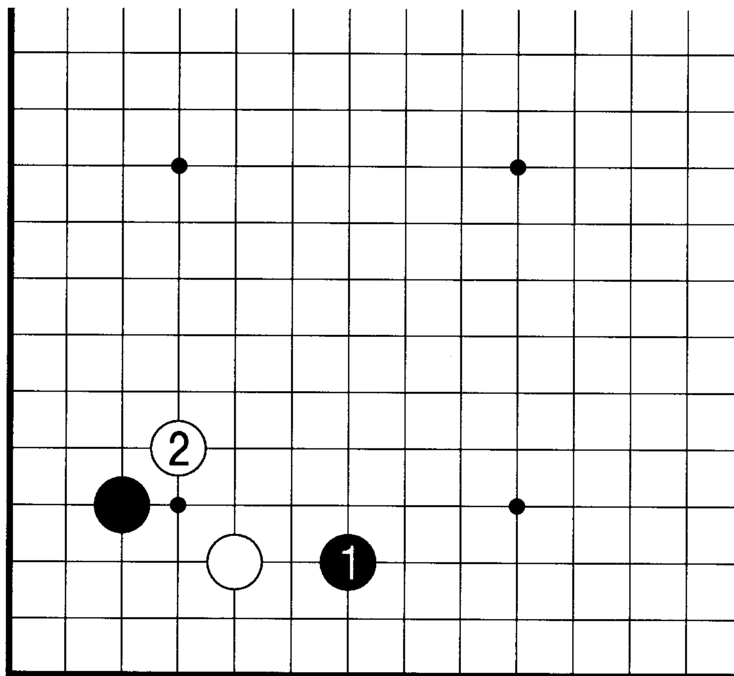
9도

9도(호각의 갈림)

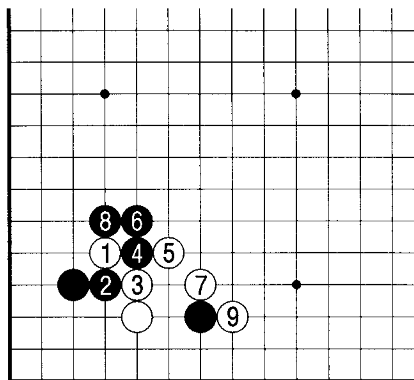
백1 때 흑은 2로 마늘모 붙여 안정하는 수도 가능하다. 계속해서 백3으로 젖히고 이하 백9까지 이 역시 쌍방 충분히 둘 수 있는 갈림이다.

제 7 형

날일자 씌움



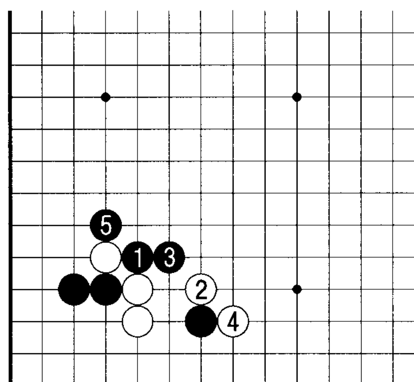
흑1로 협공했을 때 백2로 씌운 것은 흑이 끊어 오는 것을 기다려 형태를 정비하겠다는 뜻이다. 그럼 백2 이후의 절충을 검토해 보기로 한다.



1도

1도(기본 정석)

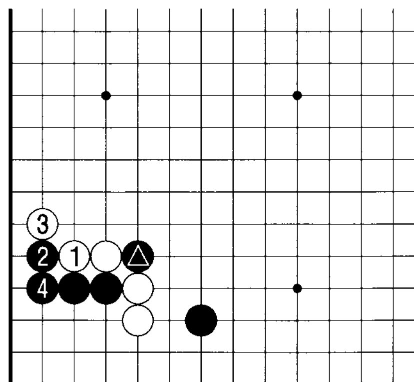
백1로 씌우면 흑은 기세상 2·4로 끊을 곳이다. 계속해서 백은 5로 단수친 후 7로 호구치게 되는데 흑8, 백9까지가 기본 정석이다.



2도

2도(흑, 만족)

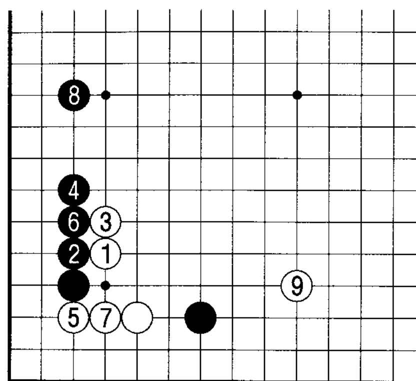
흑1로 끊었을 때 백2로 붙이는 것도 일종의 맥점이다. 그러나 흑3으로 뻗은 후 백4 때 흑5로 단수치면 이 형태는 흑이 유리하다.



3도

3도(백, 곤란)

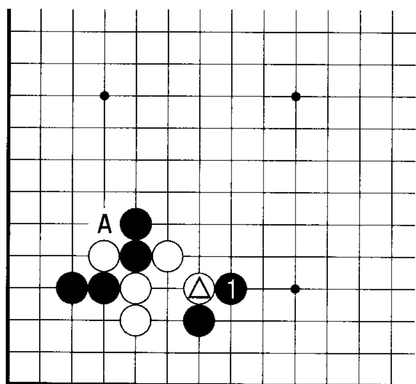
흑▲로 끊었을 때 백1로 막아 강력하게 맞서는 것은 좋지 않다. 흑은 2·4로 젖혀 잇는 것이 형태상의 급소로 이후 백이 어떻게 변화해도 흑이 유리하다.



4도

4도(백, 만족)

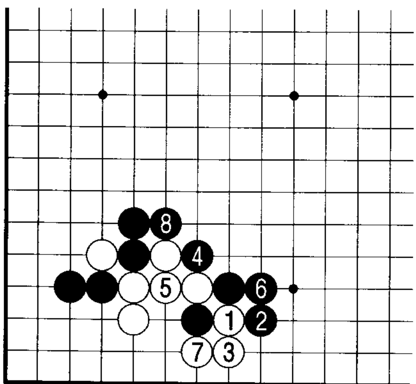
백1로 씌웠을 때 흑2·4로 물러서는 것은 기백이 부족한 수이다. 백은 3으로 는 후 이하 흑8까지 선수하는 것이 좋다. 선수를 취해 백9로 협공하면 백 호조의 진행이다.



5도

5도(흑의 변화)

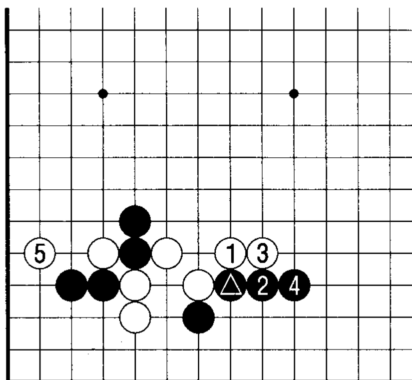
1도의 기본 정석은 백이 약간 편한 의미가 있다. 그런 의미에서 백△로 호구쳤을 때 흑A로 단수친 수로는 흑1로 젖혀 변화하는 것이 재미있다. 계속해서 ……



6도

6도(흑, 만족)

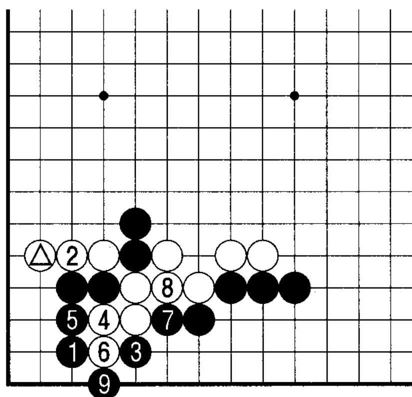
전도에 계속해서 백1로 끊는 것은 좋지 않다. 흑은 2로 단수친 후 이하 8까지 중앙을 봉쇄하는 정도로도 충분한 결말이다.



7도

7도(백의 수순)

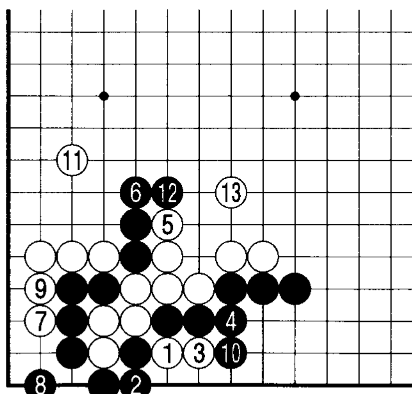
흑▲로 젖히면 백은 1로 젖힐 곳이다. 흑2로 뻗을 수밖에 없을 때 백3, 흑4를 선수한 후 백5에 한칸 뛰는 것이 백으로선 준비해둔 수순이다. 계속해서……



8도

8도(필연적인 수순)

전도에 계속해서 백△로 한칸 뛰면 흑은 1로 뛰어 백을 공격하는 것이 좋은 수순이다. 계속해서 백2로 잇고 흑3 이하 9까지는 일단 필연적인 수순인데……



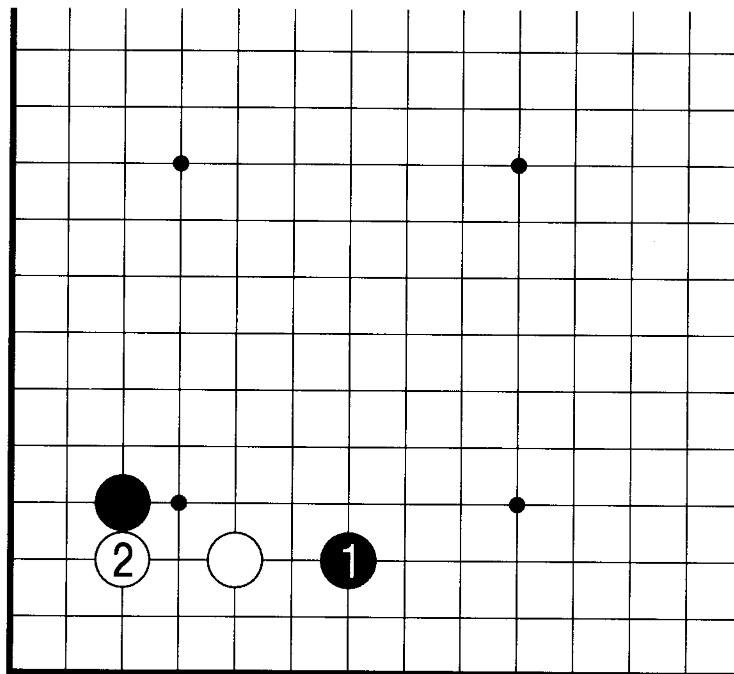
9도

9도(정석)

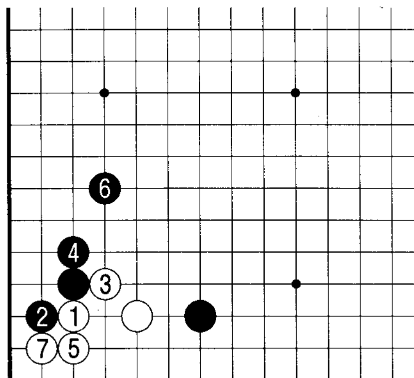
전도 이후 백은1·3을 선수한 후 5에 미는 것이 수순이다. 계속해서 흑6으로 뻗고 백7 때 흑8이 눈여겨볼 만한 수순이며 이하 백13까지가 기본 정석이다.

제 8 형

수습을 위한 붙임

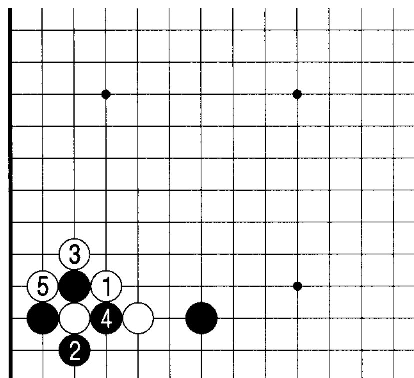


흑1로 협공했을 때 백2로 붙인 것은 재빨리 안정하겠다는 뜻이다. 그럼 백2 이후의 진행을 살펴보기로 한다.


1도

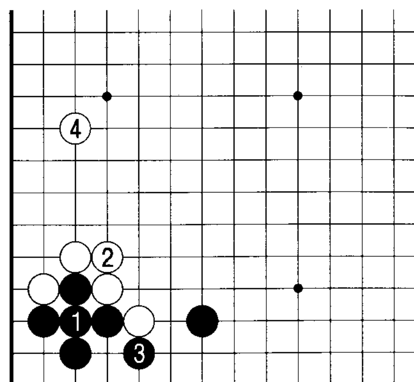
1도(기본 정석)

백1로 붙이면 흑은 2로 젖히는 한수이다. 계속해서 백3으로 호구치고 흑4 이하 백7까지가 기본 정석이다.


2도

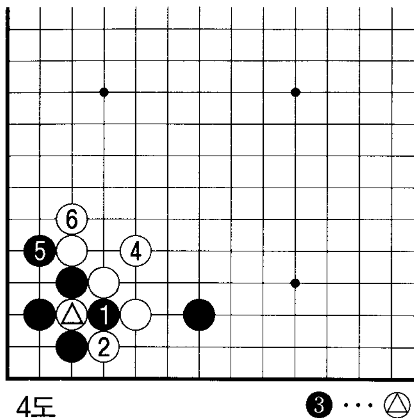
2도(흑의 변화)

백1로 호구쳤을 때 흑2로 단수친 것은 전도의 진행을 거부한 것이다. 계속해서 백은 3으로 되단수친 후 5에 두어 패의 형태를 유도하는 것이 좋은 수순이다.


3도

3도(정석)

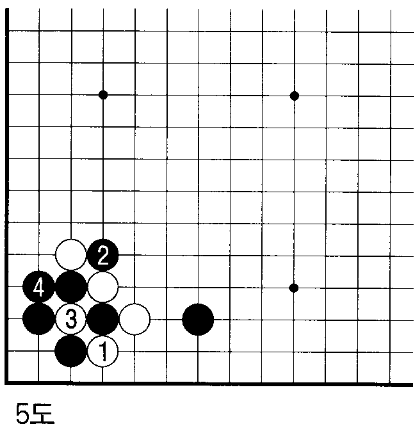
전도에 계속해서 흑은 초반 팻감 관계상 1로 잇는 정도인데 백2로 잇고 흑3, 백4까지가 기본 정석이다.



4도　❸ ··· △

4도(백, 만족)

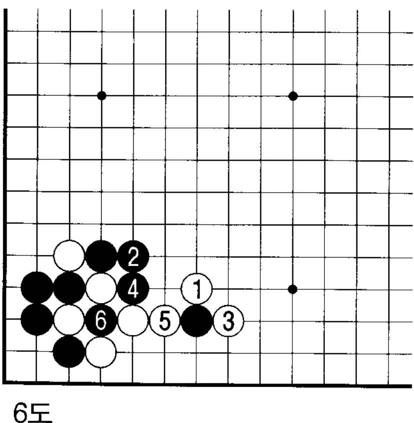
흑1로 따냈을 때 백2로 단수치는 것은 방향착오이다. 그러나 흑이 3으로 이어 준다면 백4로 호구쳐서 이 결과는 백이 유리하다.



5도

5도(흑의 반발)

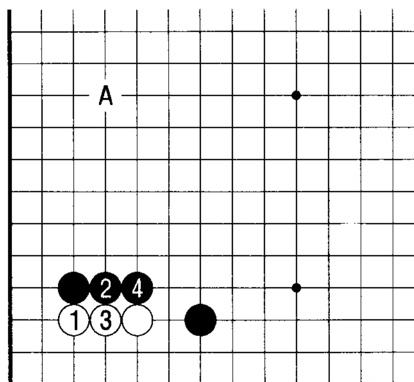
백1로 단수치면 흑은 당연히 2로 끊어 반발할 곳이다. 계속해서 백3으로 단수친다면 흑4로 잇고 버틸 수 있다는 것이 흑의 계산이다.



6도

6도(흑, 만족)

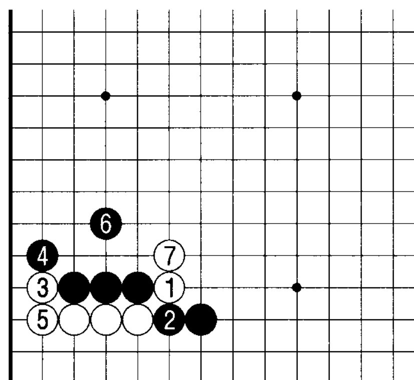
전도에 계속해서 백은 1로 붙여 안정을 도모하는 정도인데 흑2로 뻗은 후 백3 때 이하 흑6까지 귀를 차지하면 이 결과는 흑이 유리하다.



7도

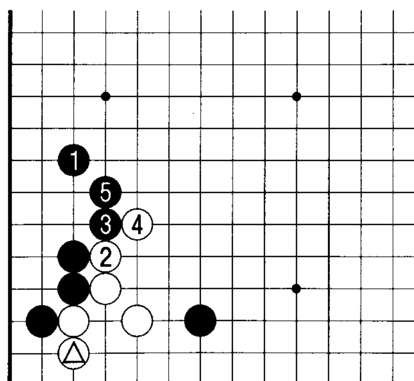
7도(흑, 불만)

백1로 붙였을 때 흑2로 뻗는 것은 A 방면에 흑돌이 있을 때 가능한 수이다. 그러나 지금은 흑2·4로 봉쇄해도 A 방면에 흑돌이 없기 때문에 흑이 좋지 않다.


8도

8도(강력한 절단)

전도에 계속해서 백1로 젖힌 후 3·5로 젖혀 이은 것은 하나의 처리법이다. 계속해서 흑6으로 지키는 정도일 때 백7로 뻗으면 백으로선 충분한 싸움이다.

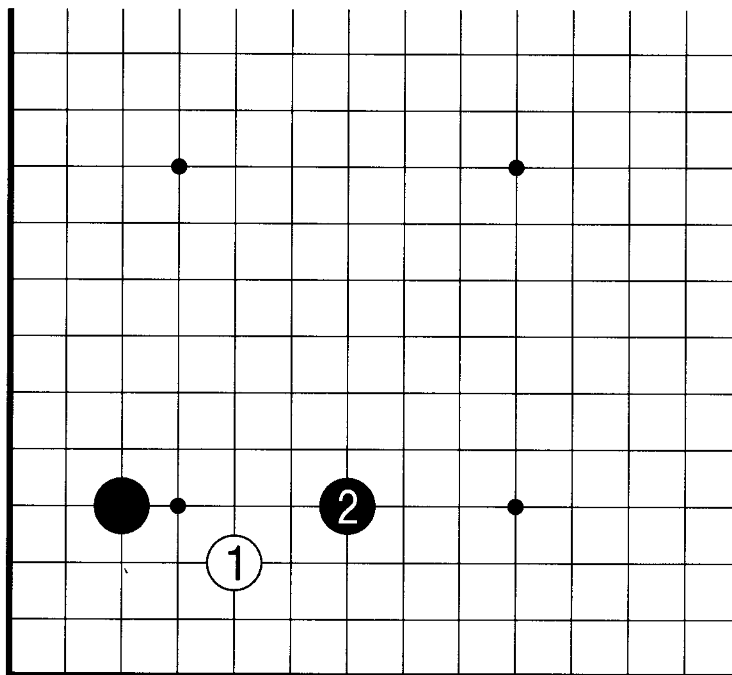

9도

9도(백, 만족)

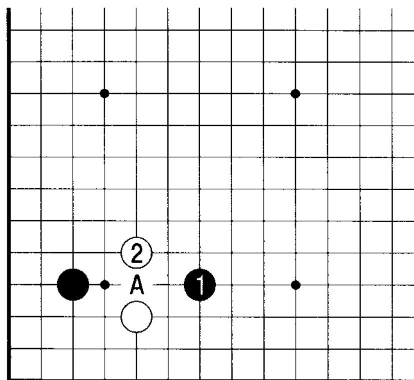
백△로 내려섰을 때 흑이 1도처럼 5에 날일자하지 않고 1로 두칸 벌리는 것은 좋지 않다. 백은 2·4를 선수하는 것이 두터운 처리법으로 백이 유리한 결말이다.

제 9 형

한칸 높은 협공



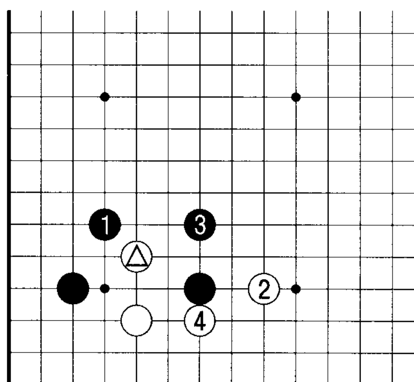
백1 때 흑2의 한칸 높은 협공은 백에게 여유를 주지 않는 가장 강력한 협공이라고 할 수 있다. 그럼 흑2 이후의 변화를 검토해 보기로 한다.



1도

1도(절대적인 한칸뜀)

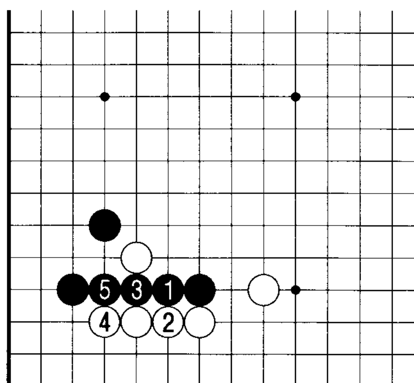
흑1로 협공하면 백은 2로 한 칸 뛰는 것이 거의 절대점이다. 백2를 생략하면 흑A로 붙이는 것이 너무 통렬한 일착이 된다.



2도

2도(정석)

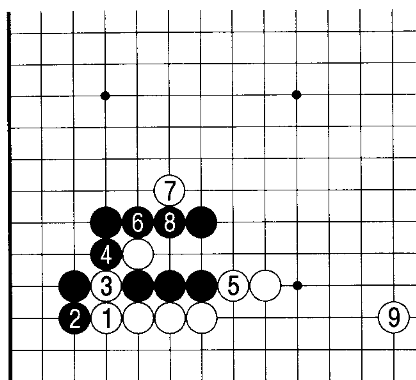
백△로 한칸 뛰면 흑은 1로 날일자해서 받는 것이 요령이다. 계속해서 백은 2로 협공한 후 흑3 때 백4로 붙여 연결을 모색하게 되는데 ……



3도

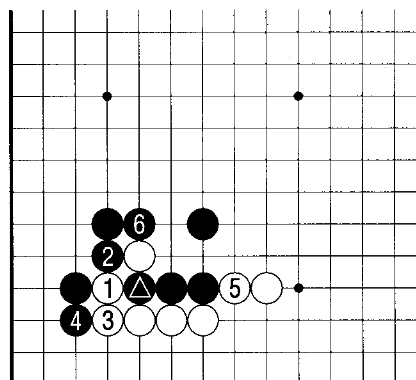
3도(호각의 갈림)

전도에 계속해서 흑은 1로 밭전자 중앙을 가른 후 이하 흑5까지 두터움을 만드는 것이 좋은 수순이다. 이 결과는 쌍방 호각의 절충이다.


4도

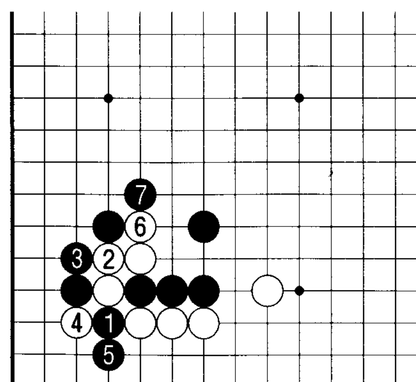
4도(백, 충분)

백1 때 흑이 3으로 잇지 않고 2에 막은 것은 귀를 중시한 것이다. 그러나 백에게 3·5·7을 선수로 활용당하는 만큼 좋은 결과를 기대하기 힘들다. 백9로 전개해서 백이 유리하다.


5도

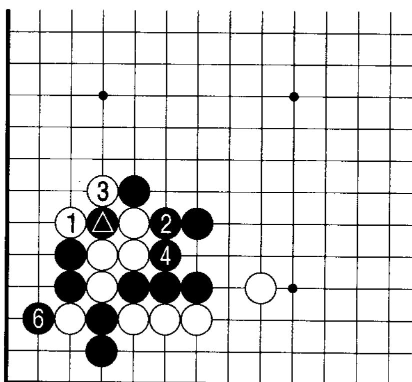
5도(백의 노림)

흑▲로 막았을 때 백1로 끼운 것은 주문을 내포한 수이다. 계속해서 흑2로 단수친다면 백3·5로 진행되어 전도로 환원된 모습이다.


6도

6도(흑의 반발)

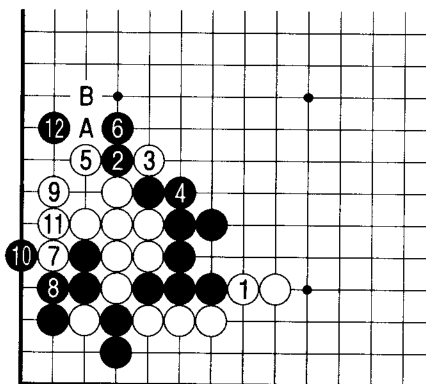
흑은 당연히 1로 단수칠 곳이다. 계속해서 백2로 잇는다면 흑3으로 막는 것이 강수로 백4·6에는 흑5·7로 응수하는 것이 좋다. 계속해서 ……



7도

7도(흑, 충분)

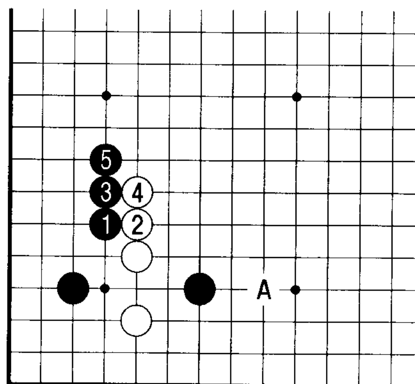
전도에 계속해서 백은 1로 단수칠 수밖에 없는데 흑2·4로 돌려치는 수를 준비해 두고 있다. 계속해서 백5로 이을 수밖에 없을 때 흑6으로 단수친 수가 침착한 수이다. 계속해서 ……



8도

8도(흑, 두텁다)

전도 이후 백은 1로 치받아서 보강해야 하는데 흑2로 젖힌 수가 통렬한 일격이다. 백은 이하 11까지 안정에 주력해야 하는데 흑12까지 백이 불리하다. 이후 백A라면 흑B로 막은 다음 백은 쌈지뜨고 살아야 한다.



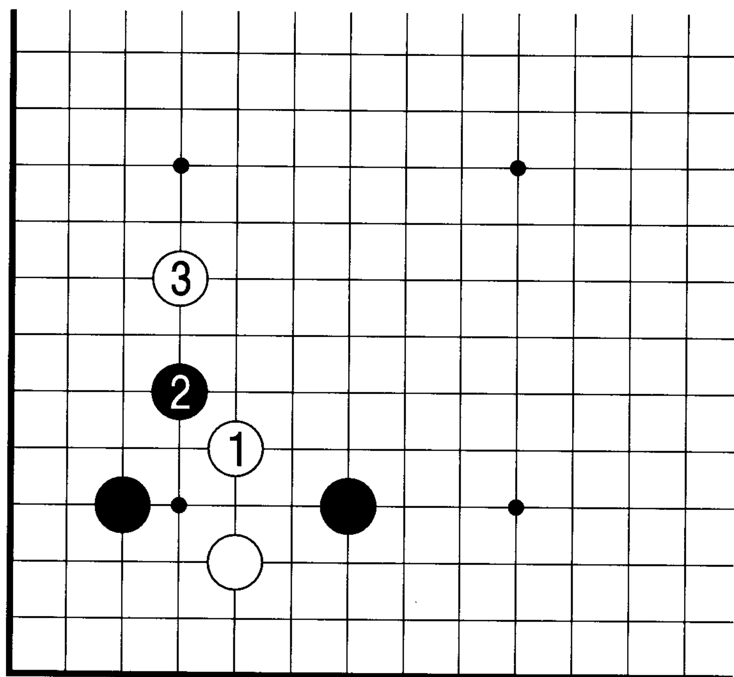
9도

9도(흑, 만족)

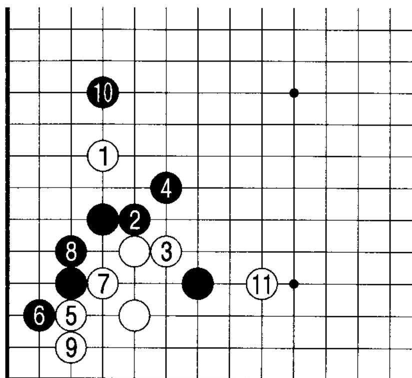
흑1로 날일자했을 때 백A로 협공하지 않고 2로 미는 것은 대완착이다. 흑3·5까지 4선으로 집을 굳혀 주어서는 손해가 크다.

제 10 형

진로를 차단



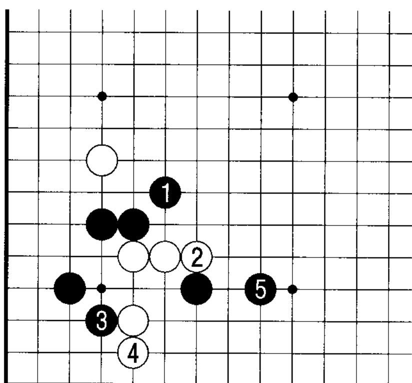
백1, 흑2 때 백3으로 진로를 차단한 것은 흑이 중앙으로 진출하는 것을 기다려 백 두점을 수습하겠다는 고도의 응수타진이다. 그럼 백3 이후의 변화를 살펴보기로 한다.



1도

1도(정석)

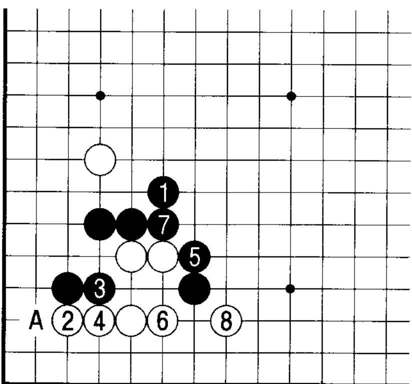
백1로 진로를 차단하면 흑2로 민 후 4에 마늘모하는 것이 행마법이다. 계속해서 백5로 붙이고 이하 백11까지가 기본 정석인데 피차 불만없는 절충이다.



2도

2도(흑, 만족)

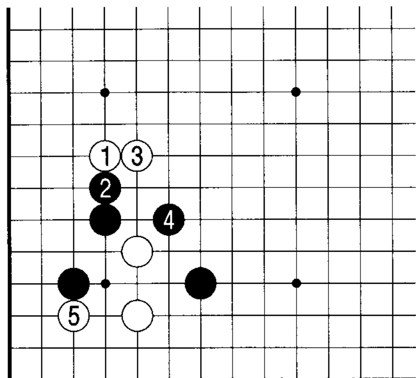
흑1로 마늘모했을 때 백이 귀에 붙여 수습하지 않고 2로 뻗는 것은 완착이다. 흑은 재빨리 3으로 마늘모 붙여 선수한 후 백4 때 흑5로 한칸 뛰어 유리한 결과를 이끌어 낼 수 있다.



3도

3도(백, 충분)

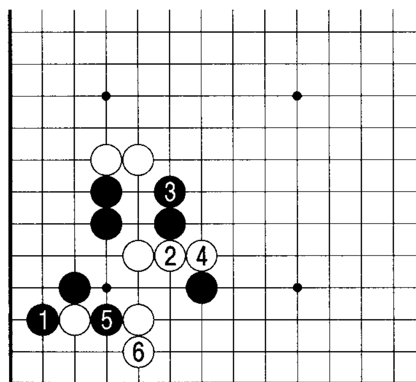
흑1, 백2 때 흑이 A에 젖히지 않고 3으로 두는 것은 좋지 않다. 백은 4에 이은 후 흑5 때 백6으로 쌍립서는 것이 침착한 호착이다. 흑7로 보강할 수밖에 없을 때 백8로 한칸 뛰면 이 결과는 백이 유리하다.



4도

4도(무리한 봉쇄)

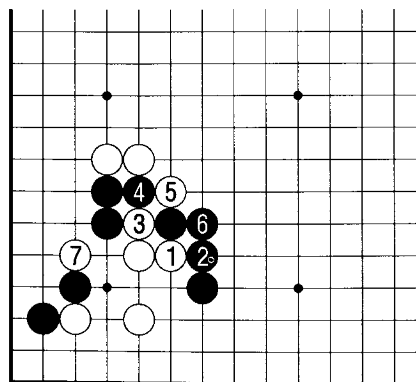
백1 때 흑2로 치받은 후 4에 씌워 봉쇄를 시도하는 것은 무모하다. 이때는 백5로 붙이는 것이 수습의 요령이다. 계속해서 ……



5도

5도(백, 호조)

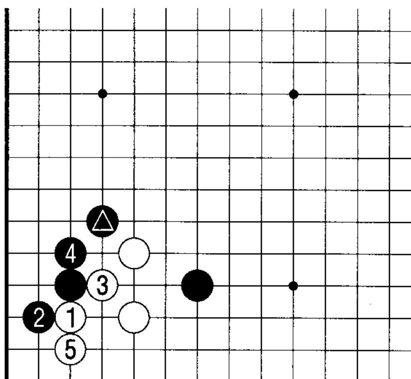
전도에 계속해서 흑1로 젖힌다면 백2로 뚫는 것이 좋다. 계속해서 흑은 3으로 쌍립설 수밖에 없는데 백4로 돌파한 모습이 좋아 이 형태는 백이 유리하다.



6도

6도(흑, 곤란)

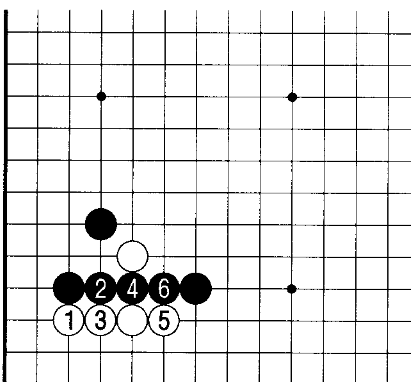
백1로 뚫었을 때 곧장 흑2로 막는 것은 좋지 않다. 백은 3·5를 선수한 후 7로 건너 붙이는 것이 좋은 수순으로 흑이 곤란한 모습이다.



7도

7도(흑, 옹색)

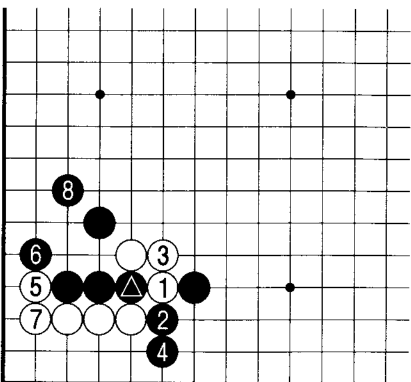
흑●로 날일자했을 때 곧장 백1로 붙이는 수도 고려할 수 있다. 계속해서 흑2로 젖히고 이하 백5까지 진행된다면 흑 모양이 옹색해서 백이 유리하다.



8도

8도(흑, 두텁다)

백1로 붙이면 흑은 2로 뚫을 곳이다. 계속해서 백3으로 연결하고 이하 흑6까지가 예상되는 진행인데 흑의 두터움이 돋보인다.



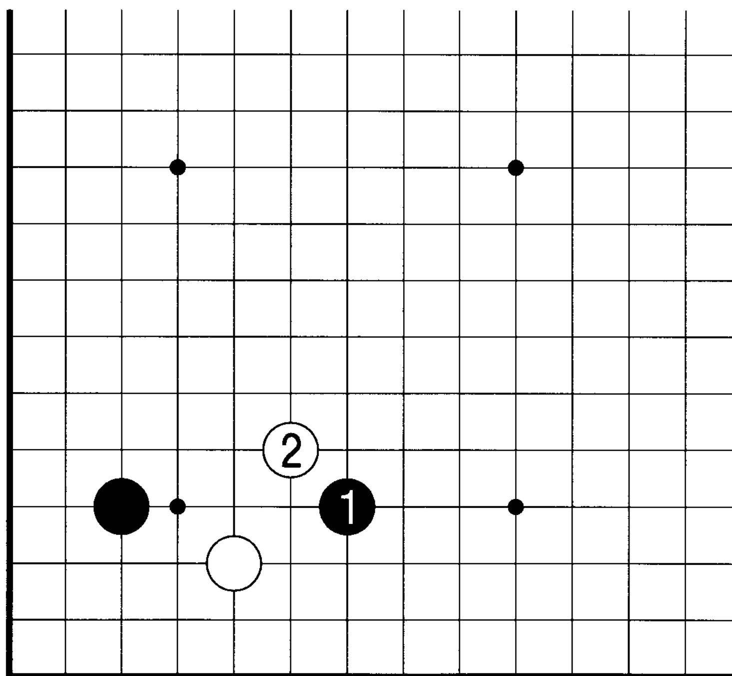
9도

9도(백, 곤란)

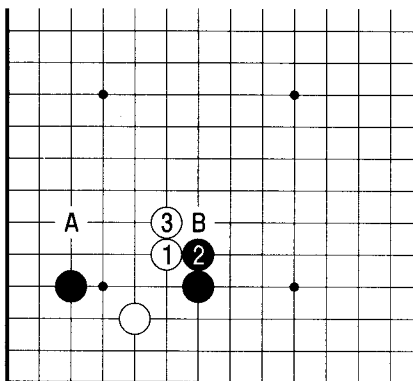
전도의 수순 중 흑● 때 백1로 끼우는 것은 무리수이다. 흑은 2로 단수친 후 4에 뻗는 것이 강수이다. 계속해서 백5·7로 젖혀 잇는다면 이하 흑8까지 처리해서 백이 불리한 싸움이다.

제 11 형

어깨짚음



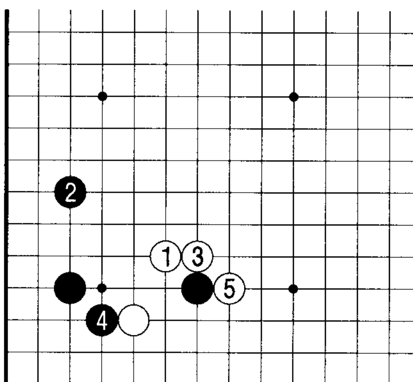
흑1로 협공했을 때 백2로 어깨짚은 것은 이곳을 강화시켜 귀의 흑을 공략하겠다는 뜻이다. 그럼 백2 이후의 변화를 살펴보기로 한다.



1도

1도(백, 만족)

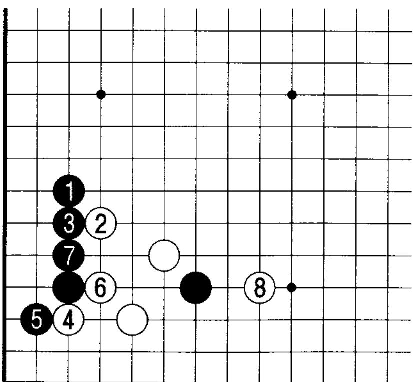
백1 때 흑2로 미는 것은 의문이다. 백은 3으로 뻗은 후 A와 B를 맞보기로 해서 만족스런 결말이다.



2도

2도(정석)

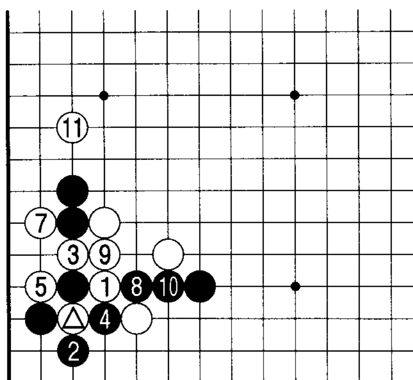
백1로 씌우면 흑은 손을 빼서 귀를 응수하는 것이 보통이다. 흑2는 한가지 방법. 계속해서 백3으로 막고 흑4, 백5까지가 기본 정석이다.



3도

3도(백의 활용)

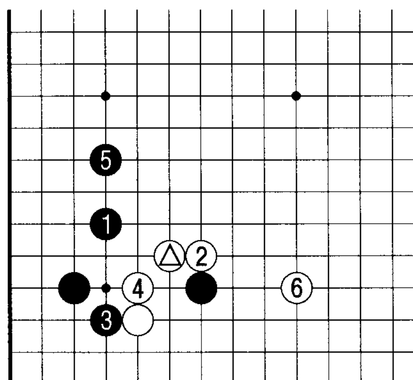
흑1 때 백은 2로 들여다본 후 4에 붙이는 것이 상용수법이다. 계속해서 흑5로 젖히고 이하 흑7까지 진행된다면 백8로 협공해서 백이 유리하다.



4도 ❻ ··· ◬

4도(흑의 반발)

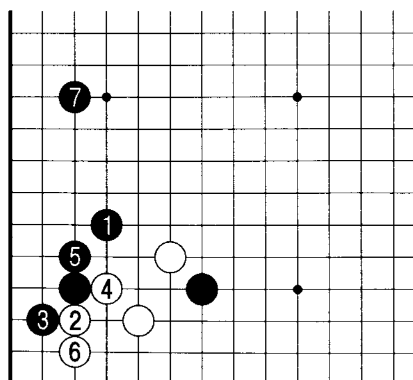
백1로 호구쳤을 때 흑은 당연히 2로 단수쳐서 반발할 곳이다. 계속해서 백3으로 단수치고 이하 백11까지가 예상되는 진행인데 피차 불만없는 갈림이다.



5도

5도(정석)

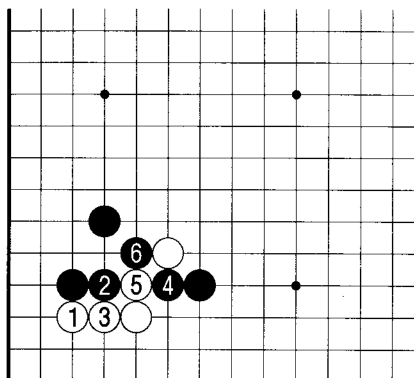
백◬로 씌웠을 때 흑은 1로 날일자해서 받는 수도 가능하다. 계속해서 백2로 막고 이하 6까지가 예상되는 진행인데 쌍방 호각의 갈림이다.



6도

6도(기본 정석)

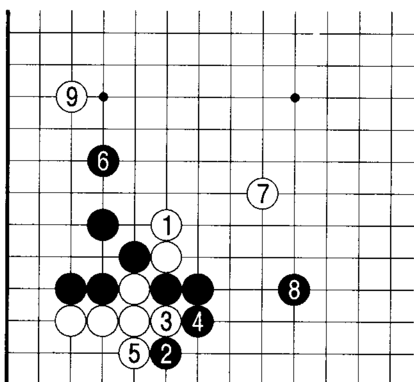
흑1로 날일자했을 때 백은 2로 붙이는 수도 가능하다. 계속해서 흑3으로 젖히고 이하 흑7까지가 기본형인데 피차 불만없는 모습이다.



7도

7도(흑의 강수)

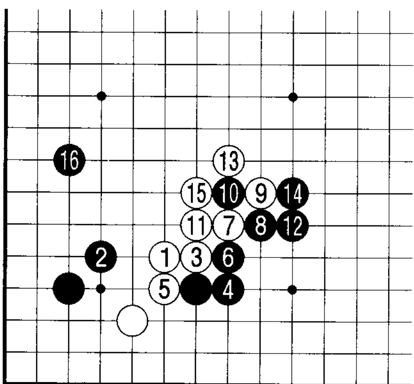
백1로 붙였을 때 흑은 주변 상황에 따라 2·4·6으로 절단하는 강수도 성립한다. 그러나 이러한 수단은 먼저 실리를 손해본 꼴이므로 특별한 경우가 아니면 흑이 좋지 않다.



8도

8도(중앙전)

전도에 계속해서 백은 1로 뻗게 되는데 흑으로선 2로 한칸 뛰어 선수로 활용하는 것이 좋다. 계속해서 백3·5로 귀를 지키고 이하 백9까지의 진행이 예상되는데 장차 중앙전이 관건이다.



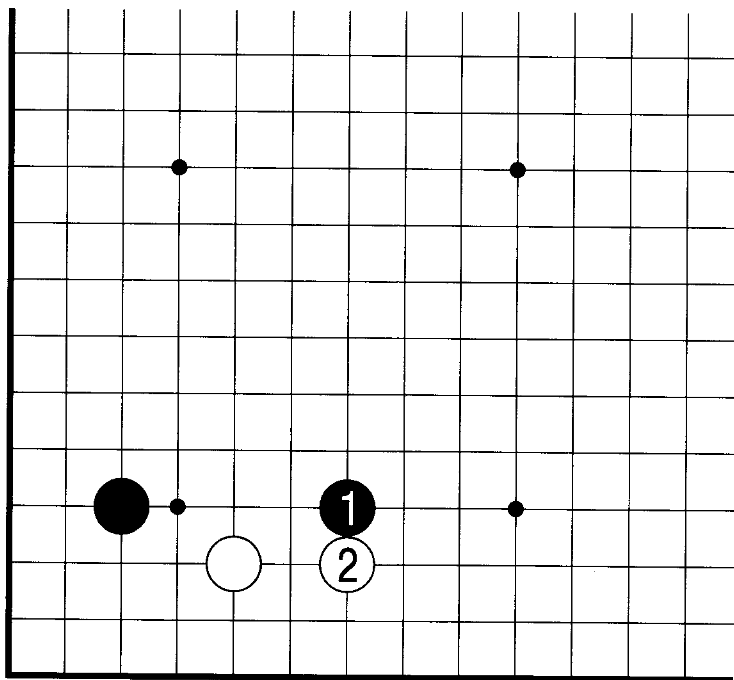
9도

9도(견실한 마늘모)

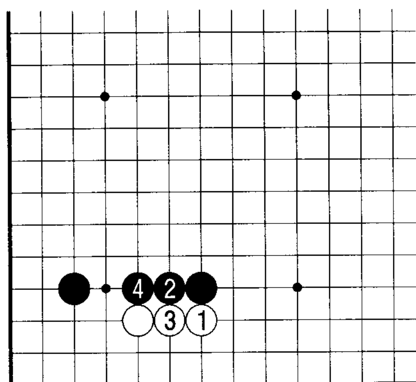
백1 때 흑은 견실하게 2로 마늘모하는 수도 성립한다. 계속해서 백3으로 막는다면 흑4로 뻗는 것이 요령으로 백5 이하 흑16까지가 예상되는 진행이다. 쌍방 충분히 둘 수 있는 절충이다.

제 12 형

변을 중시한 붙임



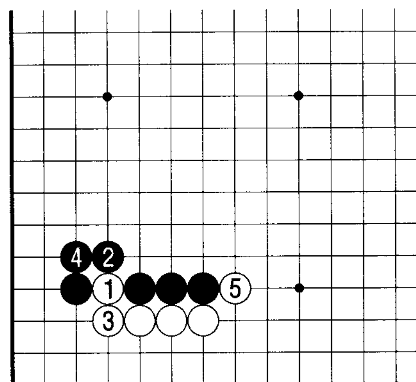
흑1로 협공했을 때 백2로 붙인 것은 변에서 안정을 도모하겠다는 뜻이다. 그럼 백2로 붙인 이후의 절충을 알아보기로 한다.



1도

1도(간명책)

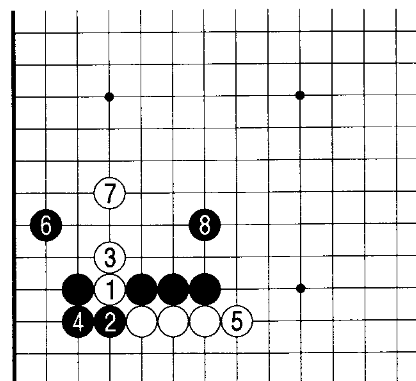
백1로 붙였을 때 흑2로 호구자리 급소를 차지한 것은 간명을 기한 것이다. 계속해서 백은 3으로 잇는 정도인데 흑4로 막아 세력을 쌓겠다는 것이 흑의 작전이다.



2도

2도(백, 만족)

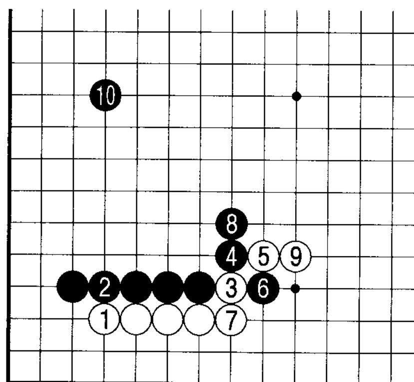
전도에 계속해서 백은 1로 끼워 흑의 약점을 추궁하는 것이 요령이다. 계속해서 흑2로 단수친 후 4에 잇는다면 백5로 석점 머리를 두들겨서 이 결과는 백이 유리하다.



3도

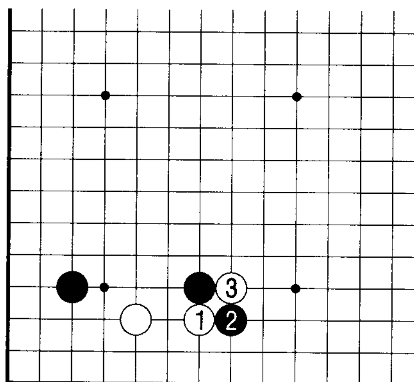
3도(흑의 반발)

백1로 끼우면 흑은 당연히 2로 단수친 후 4에 이을 곳이다. 계속해서 백은 5에 뻗는 정도인데 흑6으로 날일자해서 백 두점을 공격하는 것이 요령이다. 백7, 흑8까지 중앙전이 관건이다.


4도

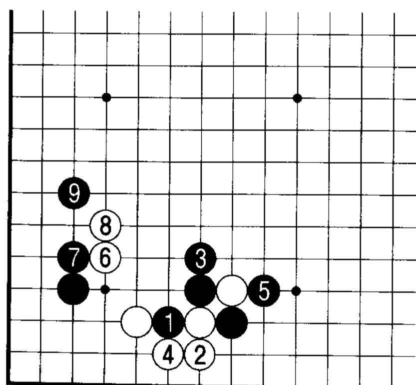
4도(흑, 충분)

전도처럼 백이 끼우지 않고 단순히 1로 들여다보는 것은 흑2로 잇는 형태가 두터워 백이 좋지 않다. 계속해서 백3·5로 이단젖혀 전투를 유도해 온다면 이하 흑10까지 처리해서 충분하다.


5도

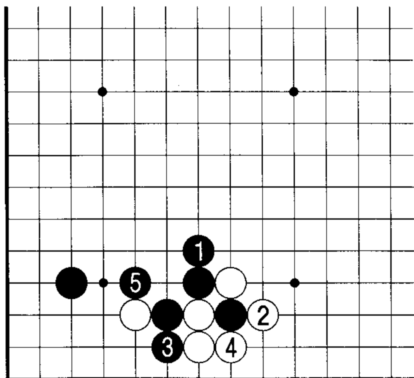
5도(강력한 젖힘)

백1로 붙였을 때 흑2로 젖힌 것은 축이 유리할 때 유력한 수단이다. 계속해서 백은 기세상 3으로 끊게 되는데 ……


6도

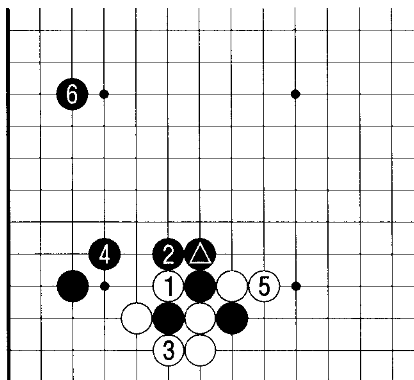
6도(흑, 만족)

흑은 1로 단수친 후 3으로 뻗는 것이 좋은 행마법이다. 계속해서 백4로 넘는다면 흑5로 단수쳐서 백 한점을 축으로 잡는 것이 요령이다. 이후 백6의 씌움에는 이하 흑9까지 처리해서 충분하다.


7도

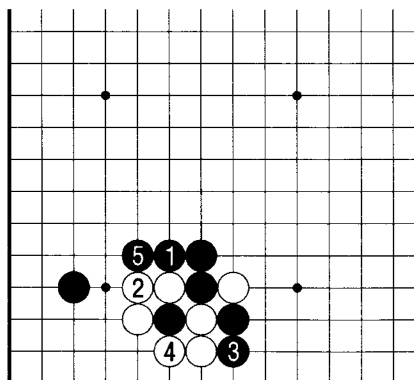
7도(흑, 우세)

흑1로 뻗었을 때 백이 전도의 진행을 피해 2로 단수치는 것은 좋지 않다. 흑은 3으로 막은 후 5에 호구쳐서 대만족이다.


8도

8도(호각)

흑▲로 뻗었을 때 백1로 단수치는 변화이다. 이때는 흑2로 단수친 후 4에 마늘모해서 중앙을 봉쇄하는 것이 요령이다. 백은 5에 뻗는 정도이고 흑6으로 전개해서 불만은 없다.

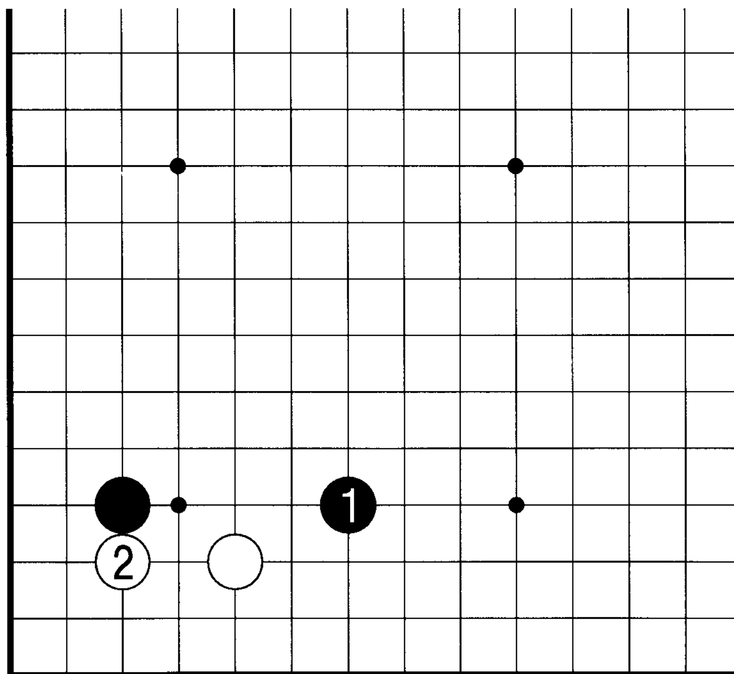

9도

9도(흑, 만족)

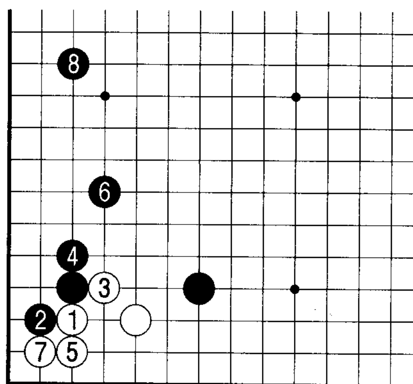
흑1로 단수쳤을 때 백이 따내지 않고 2로 잇는다면 흑3, 백4를 선수하는 것이 요령이다. 선수를 취해 흑5로 봉쇄하면 두터운 흑이 유리하다.

제 13 형

재빨리 안정

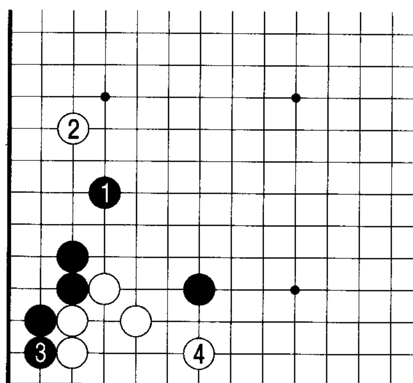


흑1로 협공했을 때 백2로 붙인 것은 재빨리 안정을 취하겠다는 뜻이다. 그럼 백2로 붙인 이후의 변화를 알아보기로 한다.


1도

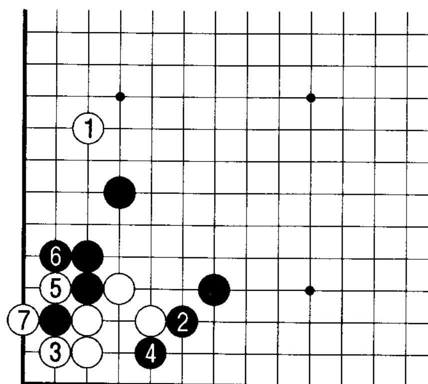
1도(정석)

백1로 붙이면 흑은 2로 젖히는 것이 보편적이다. 계속해서 백3으로 호구치고 흑4 이하 흑8까지가 가장 무난한 갈림이다.


2도

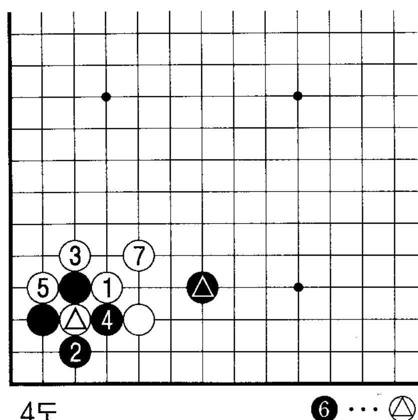
2도(백의 변화)

흑1로 날일자했을 때 백이 전도의 진행을 피해 2로 바짝 다가서는 변화이다. 계속해서 흑3은 실리상의 요점이지만 이 경우 방향착오. 백4로 날일자하고 나면 더 이상 공격이 불가능한 모습이다.


3도

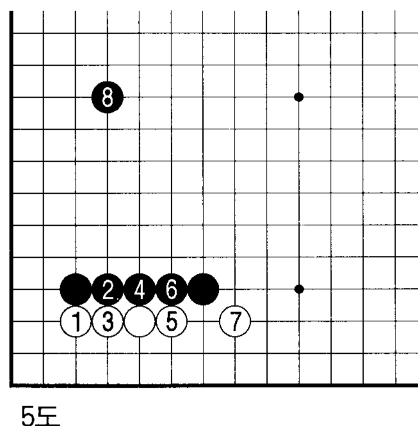
3도(흑, 충분)

백1로 다가서면 흑은 2로 마늘모 붙여 공격하는 것이 좋은 수이다. 백은 3·5로 안정을 도모할 수밖에 없는데 이하 백7까지 처리해서 흑이 유리하다.


4도　　❻…△

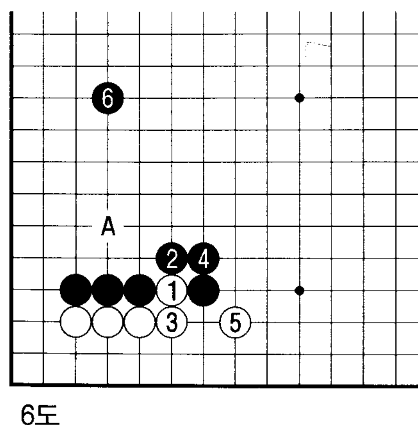
4도(흑, 불만)

백1로 호구쳤을 때 흑2로 단수치는 것은 이 경우 좋지 않다. 백은 3으로 되단수친 후 이하 7까지 형태를 갖추는 것이 요령으로 흑▲ 한점을 악수로 만들 수 있는 만큼 백이 유리하다.


5도

5도(세력을 중시)

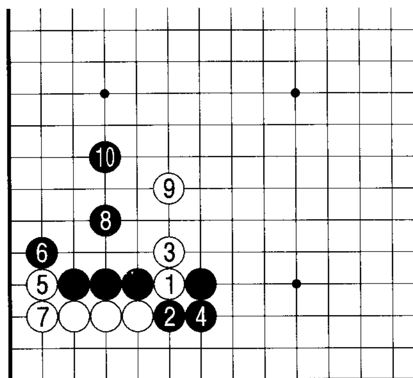
백1로 붙였을 때 흑은 세력을 중시하여 2로 뻗는 수도 가능하다. 계속해서 백은 3으로 이을 수밖에 없는데 흑4·6을 선수한 후 8로 전개해서 충분히 둘 수 있는 모습이다.



6도

6도(백, 충분)

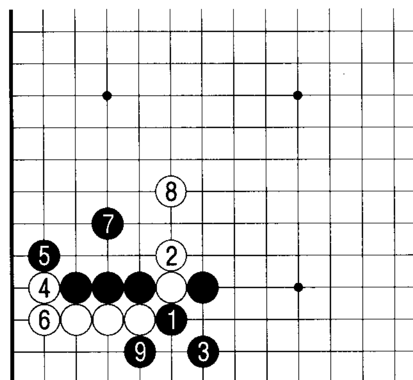
백이 전도처럼 두지 않고 1로 끼우는 변화이다. 계속해서 흑2로 단수친 후 4에 잇는다면 이하 흑6까지 진행되고 난 후 A의 급소가 남는 만큼 이 결과는 백이 유리하다.



7도

7도(흑의 강수)

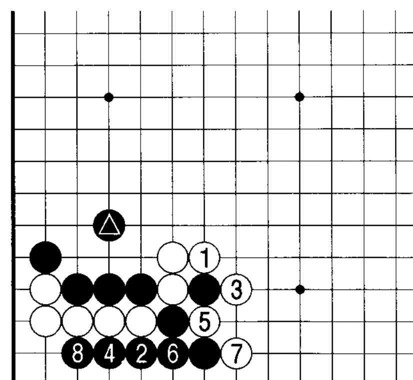
백1로 끼우면 흑은 기세상 2로 단수칠 곳이다. 계속해서 백3으로 뻗고 이하 흑10까지가 예상되는 진행인데 흑으로선 충분한 싸움이다.



8도

8도(백, 죽음)

흑은 1로 단수친 후 3으로 호구치는 수도 성립한다. 계속해서 백4·6으로 젖혀 이은 것은 필연적인데 흑7 때 백8이 의문수. 흑9로 호구치면 귀의 백이 잡힌 모습이다.



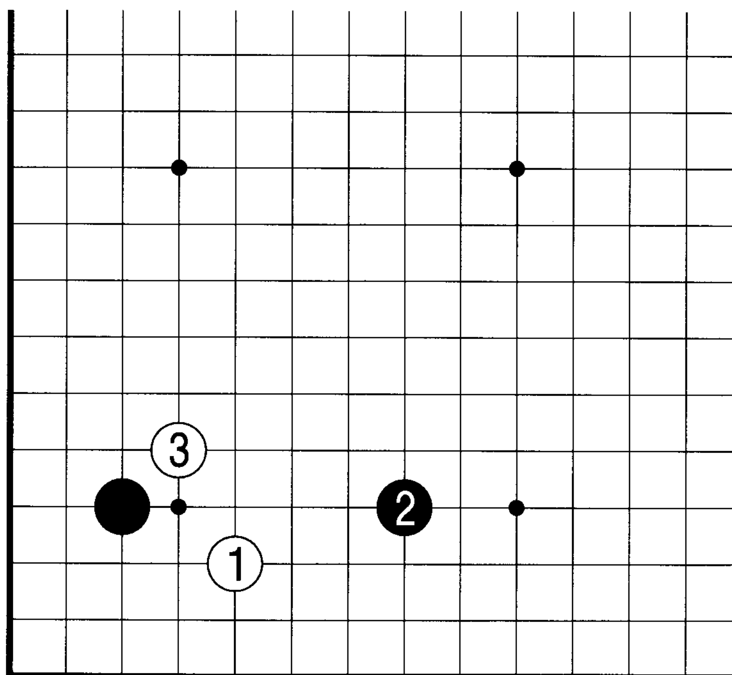
9도

9도(백의 변화)

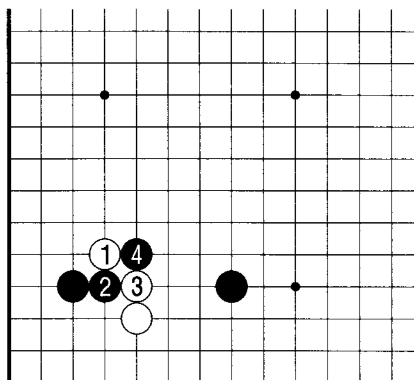
흑▲로 한칸 뛰면 백은 1로 막을 곳이다. 계속해서 흑2로 밀고 들어가도 백3으로 단수친 것은 피차 기세의 진행인데 이하 흑8까지가 기본 절충이다. 이 결과는 흑의 실리가 크지만 백도 버틸 수 있는 모습이다.

제 14 형

두칸 높은 협공



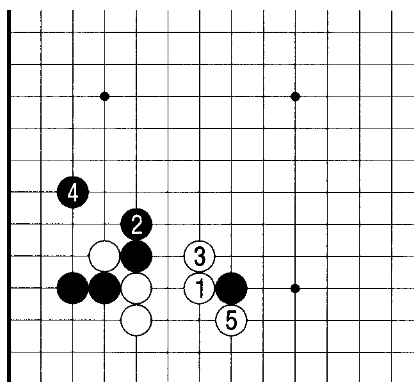
백1 때 흑2의 두칸 높은 협공은 최근에 와서 가장 많이 등장하는 정석이다. 그럼 백3으로 씌운 이후의 변화를 검토해 보기로 한다.



1도

1도(당연한 기세)

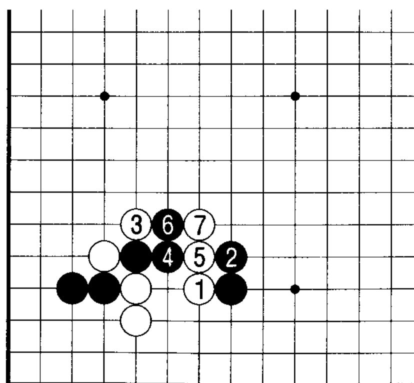
백1로 씌우면 흑은 기세상 2·4로 절단할 곳이다. 계속해서 백은 흑의 약점을 이용해서 형태를 정비하게 되는데 ……



2도

2도(정석)

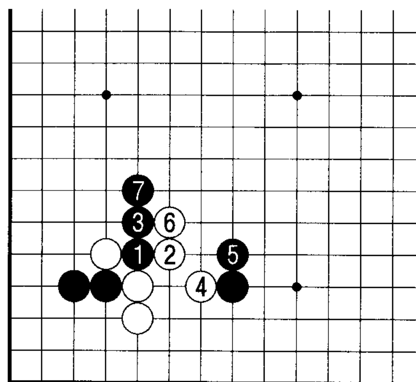
전도에 계속해서 백1로 붙이는 것이 형태상의 급소이다. 계속해서 흑2로 뻗고 백3 이하 5까지가 기본 정석이다.



3도

3도(흑, 곤란)

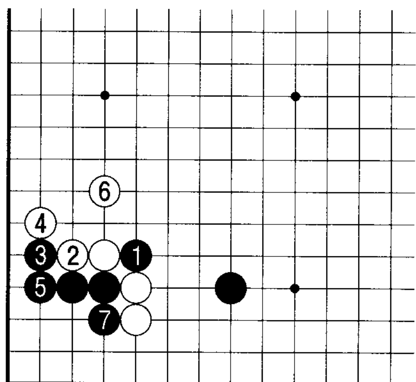
백1로 붙였을 때 흑2로 뻗는 것은 의문이다. 백은 3으로 단수친 후 이하 7까지 돌파하는 것이 좋은 수순으로 흑이 곤란한 모습이다.



4도

4도(속맥)

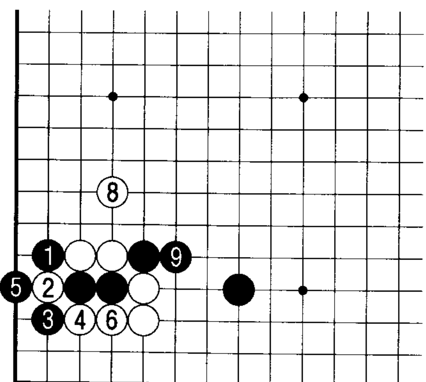
얼핏 흑1로 끊었을 때 백2로 단수친 후 4에 호구치는 것이 급소처럼 보이지만 이 경우엔 속맥이다. 흑5·7까지 진행되고 나면 백은 손해만 잔뜩 본 꼴이다.



5도

5도(무리한 싸움)

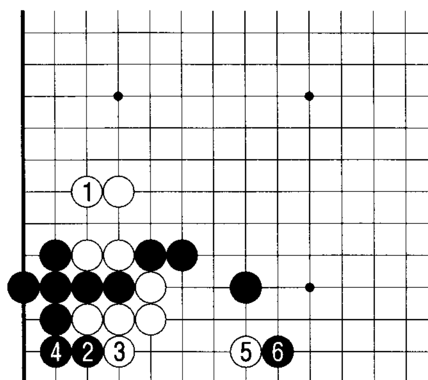
흑1로 끊었을 때 백2로 막는 것은 무리한 시도이다. 흑은 3·5로 젖혀 잇는 것이 형태상의 급소로 백6을 기다려 흑7로 살고 나면 백이 불리한 싸움이 된다.



6도 ❼…②

6도(백의 변화)

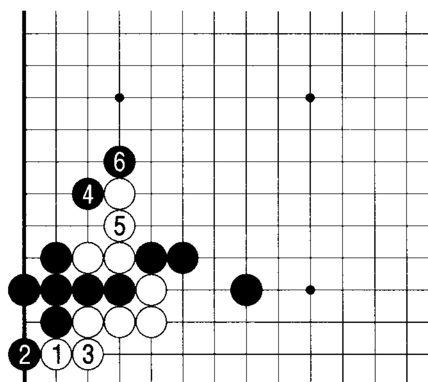
흑1로 젖혔을 때 백2로 끊은 후 4·6으로 조여 붙이는 변화이다. 계속해서 백8로 한칸 뛴다면 흑은 9로 뻗어 강력하게 맞서는 것이 요령이다.



7도

7도(흑의 강수)

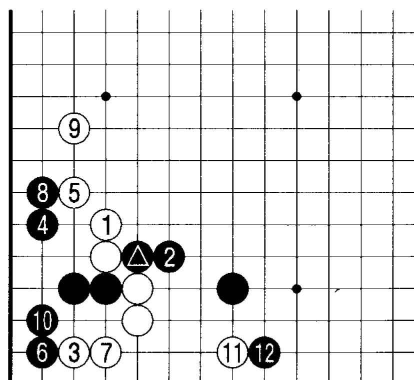
전도에 계속해서 백은 1로 쌍립을 서서 공격하는 정도인데 흑2·4로 젖혀 잇는 것이 공수의 요점이 된다. 백5에는 흑6이 강수로 백이 곤란한 모습이다.



8도

8도(백의 변화)

백이 전도의 진행을 피해 먼저 1·3으로 젖혀 잇는 변화이다. 이때는 흑4가 형태상의 급소로 백5로 잇는 것을 기다려 흑6으로 젖혀가면 이 역시 흑이 유리하다.



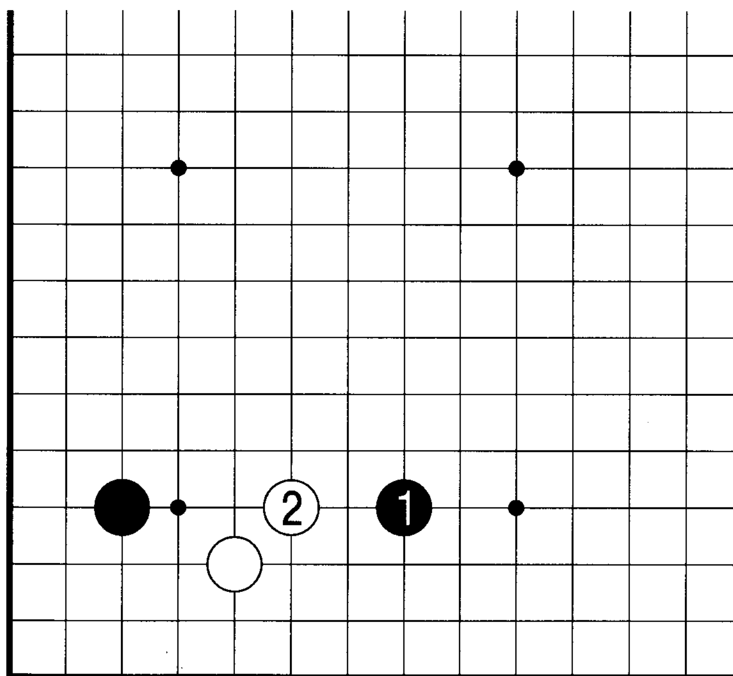
9도

9도(흑, 충분한 싸움)

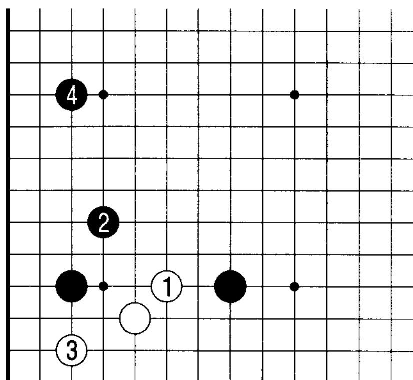
흑▲로 끊었을 때 백1로 뻗는 변화이다. 이때는 흑2로 뻗는 것이 강수로 백3에는 흑4 이하 10까지 안정하는 것이 요령이다. 백11로 안정을 도모할 때 흑12로 붙여가면 이 역시 흑이 유리한 싸움이다.

제 15 형

견실한 마늘모



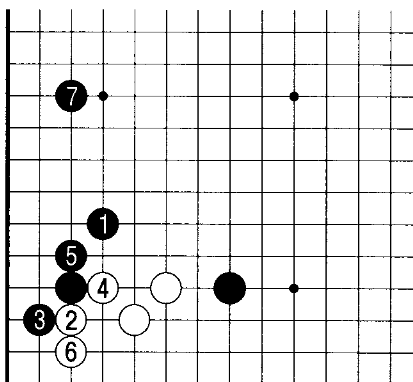
흑1로 협공했을 때 백2로 마늘모 한 것은 견실하게 안정하고자 할 때 유력한 수단이다. 그럼 백 2 이후의 변화를 검토해 보기로 한다.



1도

1도(기본 정석)

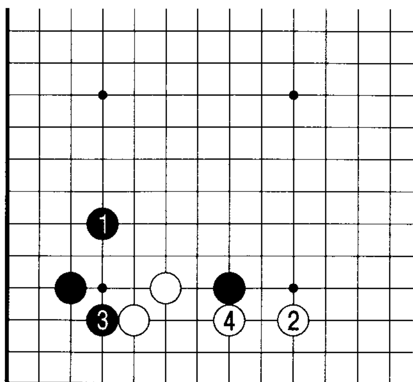
백1로 마늘모하면 흑2로 날일자하는 것이 가장 보편적이다. 계속해서 백3으로 날일자하고 흑4로 전개하기까지 정석이 일단락된다.



2도

2도(정석)

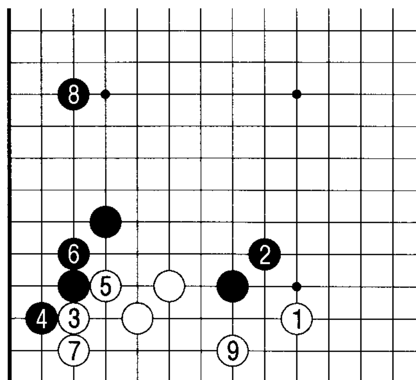
흑1 때 백은 2로 붙여 안정하는 수도 고려할 수 있다. 계속해서 흑3으로 젖히고 이하 흑7까지가 기본 정석이다. 부분적으로 볼 때 흑이 약간 유리하다.



3도

3도(변을 중시)

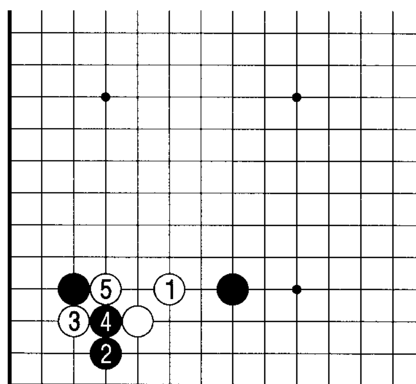
흑1 때 백2로 협공한 것은 변을 중시하고자 할 때 쓰이는 수이다. 계속해서 흑3으로 마늘모 붙이고 백4로 넘기까지 기본 정석에 속한다.



4도

4도(호각의 변화)

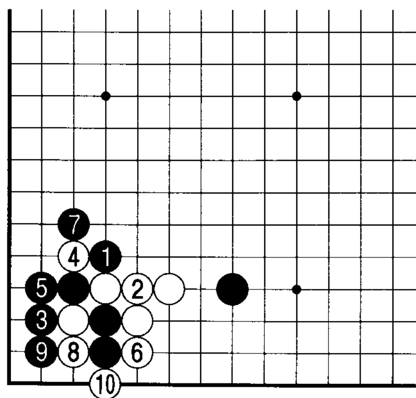
백1 때 흑은 2로 마늘모해서 넘는 것을 방해하는 수도 성립한다. 계속해서 백3으로 붙이고 이하 백9까지가 예상되는 진행인데 피차 둘 만한 갈림이다.



5도

5도(실리를 중시)

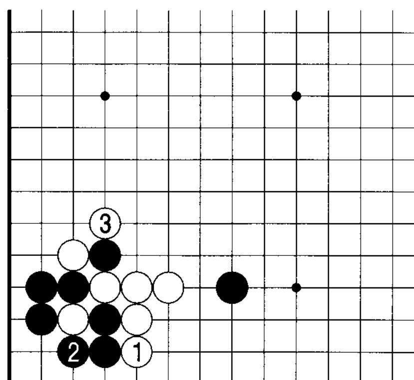
백1로 마늘모 했을 때 흑2로 날일자한 것은 귀의 실리를 중시한 것이다. 계속해서 백은 3으로 건너붙인 후 5에 끊는 것이 맥점이다.



6도

6도(정석)

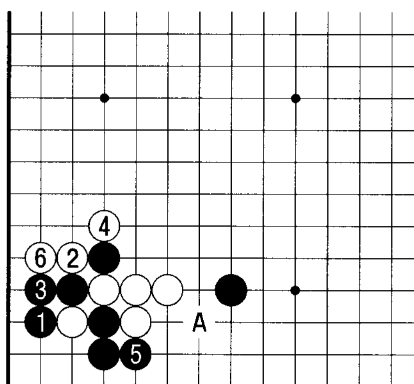
전도에 계속해서 흑은 1·3으로 단수치는 것이 요령이다. 계속해서 백4·6으로 둘 때 흑7로 전환하는 것이 또한 좋은 수순으로 이하 백10까지가 기본 정석이다.



7도

7도(흑, 불만)

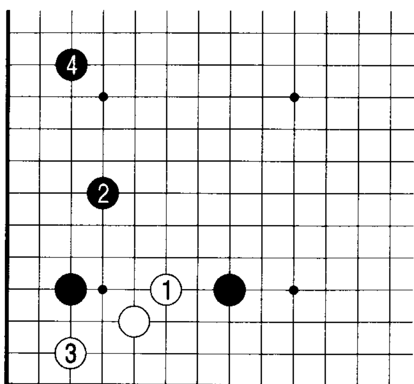
전도의 수순 중 백1로 막았을 때 흑2로 따내는 것은 좋지 않다. 백은 3으로 단수쳐서 흑 한 점을 제압하는 것이 좋은 수로 이 결과는 흑이 나쁘다.



8도

8도(흑, 충분)

정석 수순 중 흑1 때 백2·4로 단수쳐서 흑 한점을 잡는 변화이다. 이때는 흑5로 미는 것이 형태상의 급소이다. 백6을 기다려 다른 큰 곳에 선행하면 흑으로선 충분한 결말이다. 흑은 곧장 A에 연결하는 수도 가능하다.



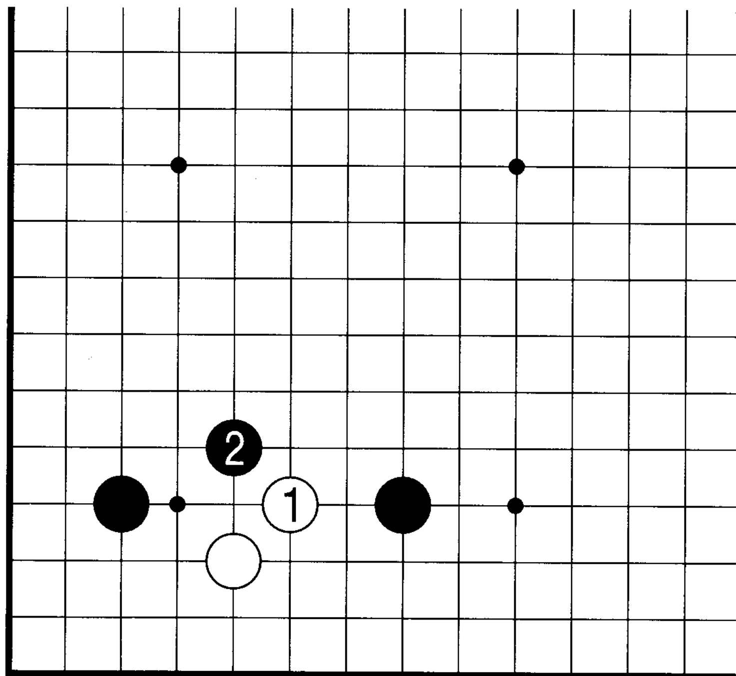
9도

9도(일책)

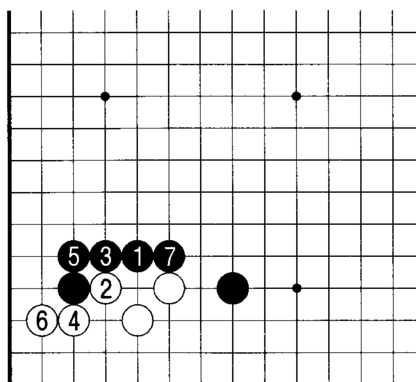
백1로 마늘모했을 때 흑은 2로 눈목자해서 두는 수도 가능하다. 계속해서 백3으로 날일자하고 흑4로 전개하기까지 이 역시 흑백 충분히 둘 수 있는 모습이다.

제 16 형

급격한 싸움

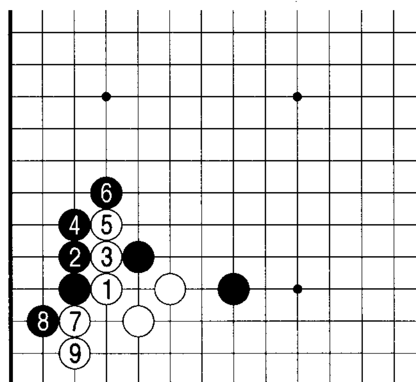


백1로 마늘모했을 때 흑2의 날일자 씌움은 백 두점을 압박해서 형태를 결정짓겠다는 뜻이다. 흑2로 씌우면 난해한 진행이 예상된다.


1도

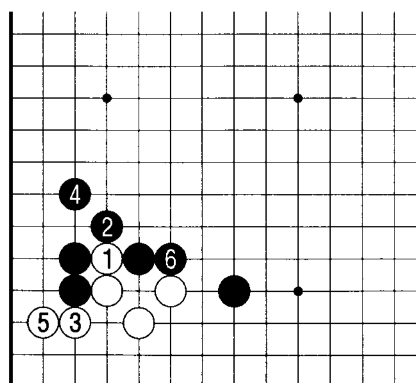
1도(백, 충분)

흑1로 씌우면 백은 2로 마늘모 붙이는 것이 형태상의 급소이다. 계속해서 흑3으로 막는다면 백4·6으로 젖히고 뻗어 백이 약간 유리하다.


2도

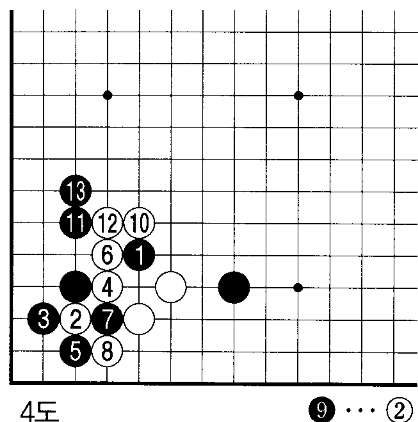
2도(백, 만족)

백1 때 흑은 2로 늦추는 것이 요령이다. 그러나 백3 때 또다시 흑4로 늦추는 것은 의문수로 백5 이하 9까지 안정하면 백이 유리한 결과이다.


3도

3도(흑, 두터움)

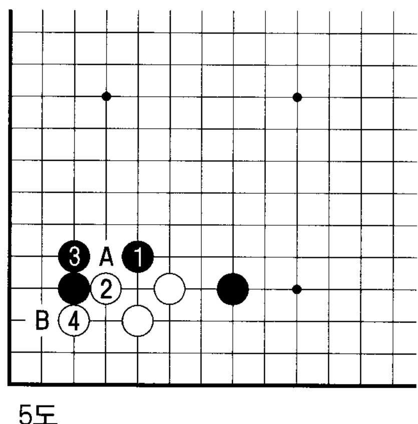
백1로 뚫으면 흑은 2로 막는 한수이다. 계속해서 백3으로 젖힌다면 흑4로 호구치는 것이 침착한 호착으로 백5를 기다려 흑6으로 봉쇄하면 이 결과는 흑이 두텁다.



4도　　❾ … ②

4도(흑, 만족)

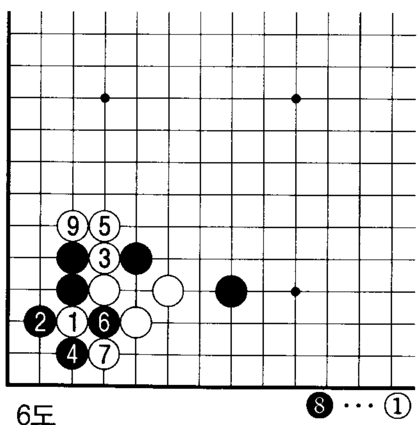
흑1로 씌웠을 때 곧장 백2로 붙이는 것은 좋지 않다. 흑은 3으로 젖힌 후 백4 때 강력하게 흑5로 단수치는 것이 좋은 수이다. 이하 흑13까지가 예상되는 진행인데 흑이 유리한 결말이다.



5도

5도(최선의 수순)

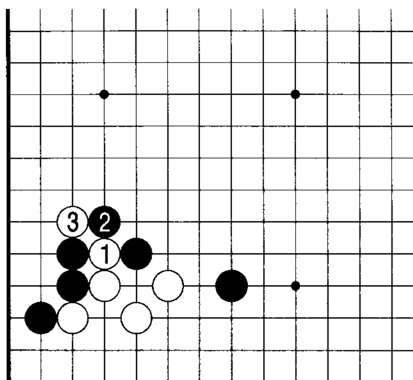
흑1 때 백은 2로 마늘모 붙인 후 흑3 때 백4로 젖히는 것이 정확한 수순이다. 이후 흑A로 막는 것은 백B로 뻗어 백이 기분 좋다.



6도　　❽ … ①

6도(흑, 불만)

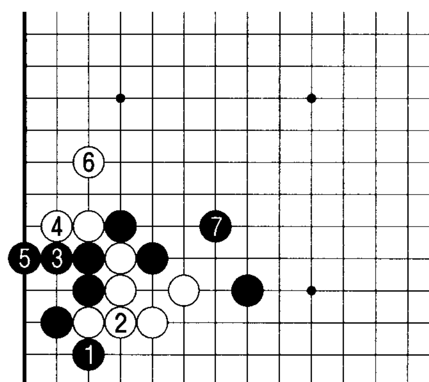
전도에 계속해서 백1로 젖히면 흑도 2로 젖히는 한수이다. 그러나 백3 때 흑4로 단수치는 것은 지나친 수로 백5로 나오는 것이 침착한 호착이 된다. 이하 백9까지의 결과는 백이 두텁다.



7도

7도(최강의 수순)

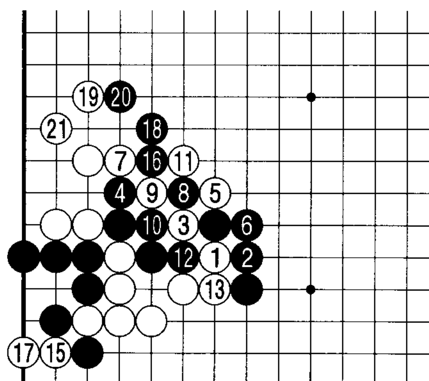
백1로 뚫으면 흑은 2로 막는 한수이다. 계속해서 백도 3으로 끊는 한수인데 이후는 피차 한 치 앞을 내다볼 수 없는 치열한 난전의 연속이다.



8도

8도(필연적인 수순)

전도에 계속해서 흑은 1로 단수친 후 3으로 내려서는 것이 형태상의 급소이다. 계속해서 백은 4로 막은 후 6으로 한칸 뛰게 되는데 흑7이 공격의 급소이다. 계속해서 ……



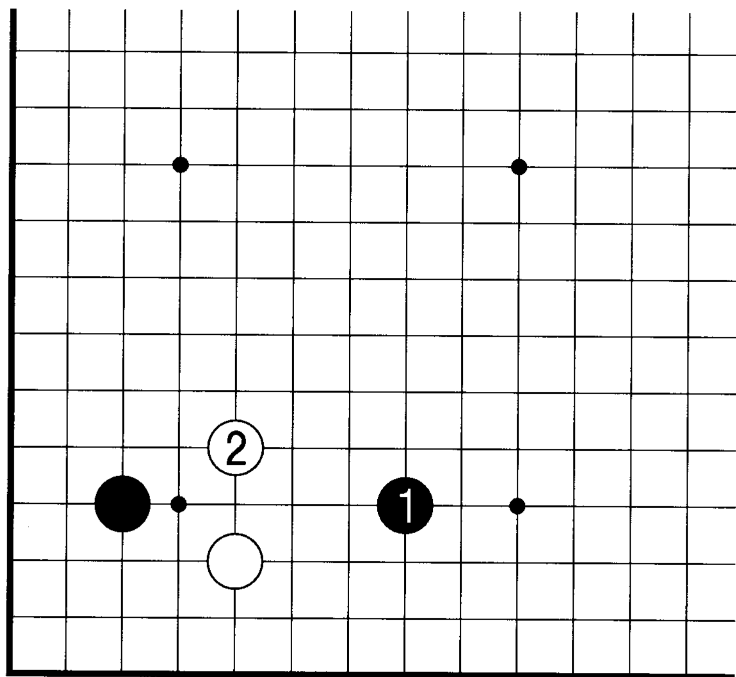
9도

9도(정석)

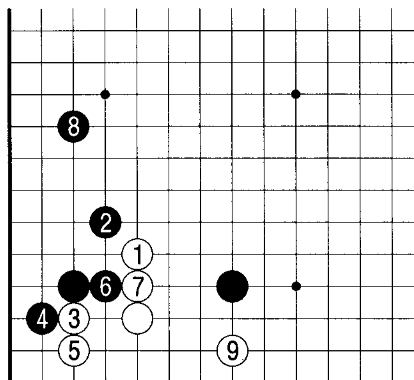
전도에 계속해서 백은 1로 마늘모 붙인 후 3으로 젖히는 것이 수습의 요령이다. 계속해서 흑4로 뻗고 이하 백21까지 치열한 난전끝에 세력과 실리의 갈림이 되는데 피차 불만없는 기본 정석이다.

제 17 형

견실한 한칸뜀

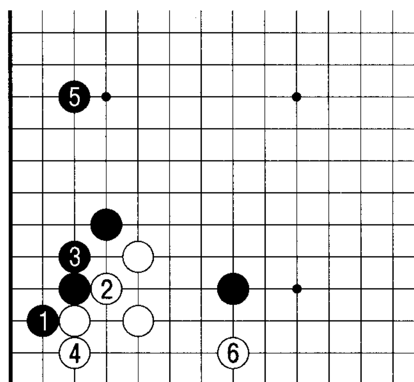


흑1로 협공했을 때 백2의 한칸뜀은 견실하게 행마하고자 할 때 유력한 수단이다. 그럼 백2 이후의 변화를 살펴보기로 한다.


1도

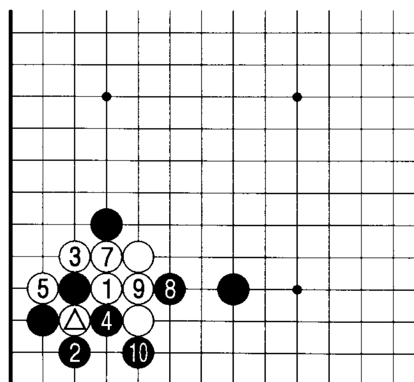
1도(정석)

백1로 한칸 뛰면 흑은 2로 받는 것이 보편적이다. 계속해서 백3으로 붙이고 이하 9까지가 기본형인데 피차 불만없는 기본 정석이다.


2도

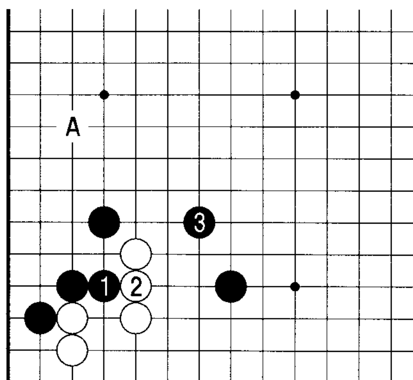
2도(백, 만족)

전도의 수순 중 흑1로 젖혔을 때 백2로 호구치는 변화이다. 이때 흑이 3으로 물러서는 것은 백4·6으로 형태를 갖춰서 백이 유리하다.


3도 ❻…◬

3도(흑, 충분)

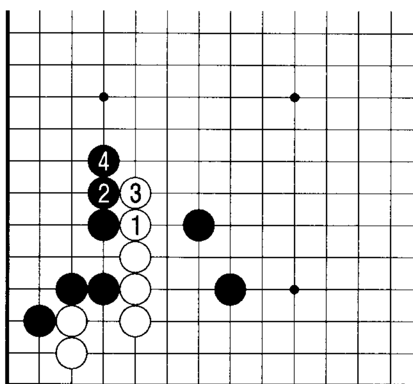
백1로 호구치면 흑은 당연히 2로 단수칠 곳이다. 계속해서 백은 기세상 3으로 되단수치는 한수인데 흑4 이하 10까지 넘어가서 흑이 유리한 갈림이다.



4도

4도(중앙을 중시)

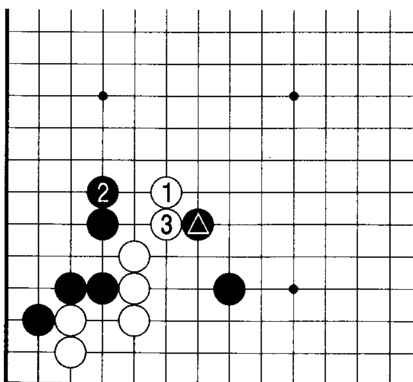
정석 수순 중 흑1, 백2를 선수하고 흑A에 전개한 수로는 흑3으로 날일자하는 수도 성립한다. 흑3은 중앙을 중시한 수라고 할 수 있다.



5도

5도(흑, 만족)

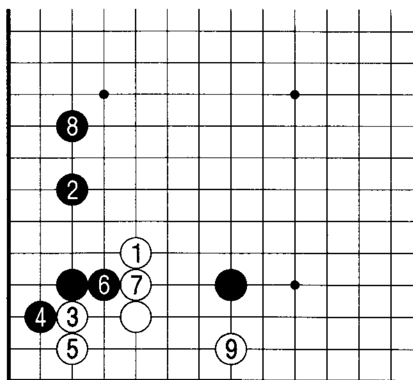
전도에 계속해서 백1로 미는 것은 대악수이다. 흑은 2·4로 뻗어 좌변을 굳히면 대만족이다. 백1로는 달리 두는 수를 연구해야 한다.



6도

6도(백의 연구)

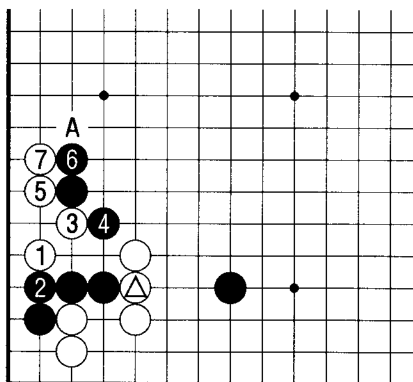
흑▲에는 백1로 날일자하는 한수이다. 계속해서 흑은 2로 뻗어 형태를 정비하는 정도인데 백3으로 막아 두텁게 형태를 정비할 수 있다.



7도

7도(정석)

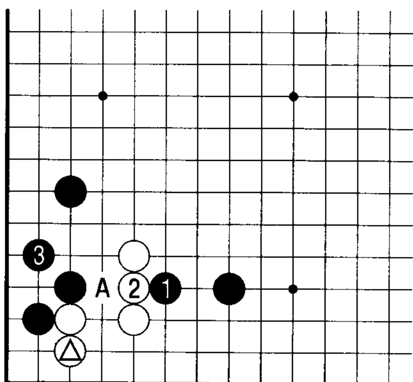
백1로 한칸 뛰었을 때 흑은 2로 두칸 벌리는 수도 가능하다. 계속해서 백3으로 붙이고 이하 백9까지가 기본 정석이다.



8도

8도(통렬한 침입)

전도의 수순 중 백△로 이었을 때 흑이 A에 보강하지 않고 손을 빼서 다른 곳에 두는 것은 의문이다. 백1로 들여다보는 것이 흑의 실수를 추궁하는 통렬한 수로 이하 백7까지 흑을 미생마로 만들 수 있다.



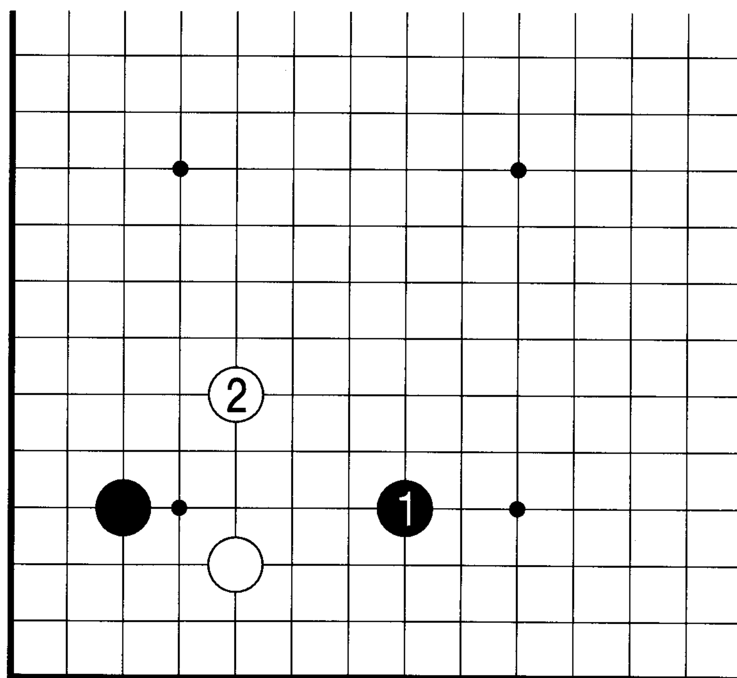
9도

9도(흑의 변화)

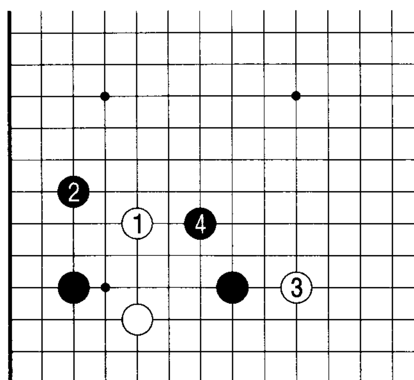
정석 수순 중 백△로 뻗었을 때 흑A에 들여다본 수로는 흑1로 들여다보는 수도 있다. 계속해서 백은 2로 잇는 정도인데 흑3으로 호구쳐서 형태를 정비하는 것이 요령이다.

제 18 형

두칸뜀



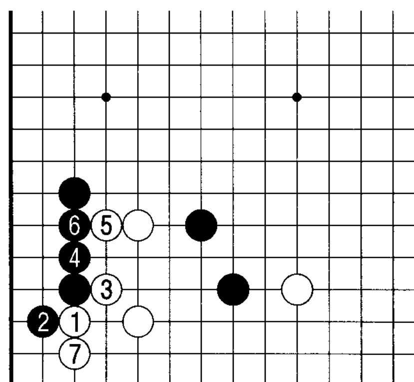
흑1로 협공했을 때 백2로 두칸 뛴 것은 흑의 응수여하에 따라 유연하게 대처하겠다는 뜻이다. 그럼 백2 이후의 변화를 살펴보기로 한다.



1도

1도(정석)

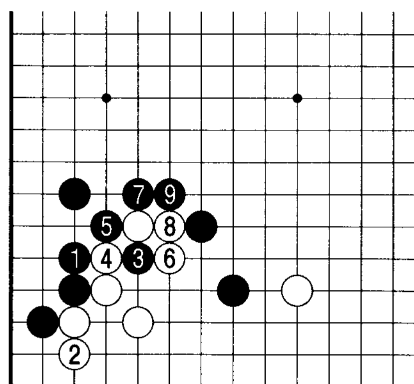
백1로 두칸 뛰었을 때 흑2로 받으면 가장 무난하다. 계속해서 백은 3으로 협공하게 되는데 흑도 4로 날일자해서 공격적인 자세를 취하는 것이 요령이다. 계속해서 ……



2도

2도(호각)

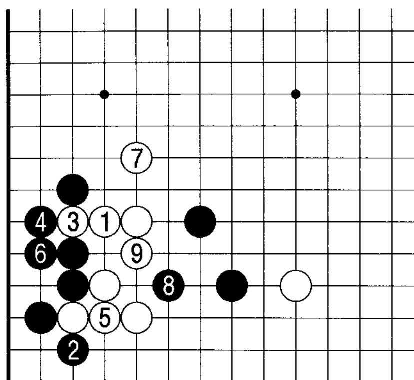
전도에 계속해서 백은 1로 붙여 수습하는 것이 요령이다. 흑2의 젖힘에는 백3으로 호구치는 것이 상용의 수순으로 백5 이하 흑6, 백7까지가 기본 정석이다.



3도

3도(백, 수순착오)

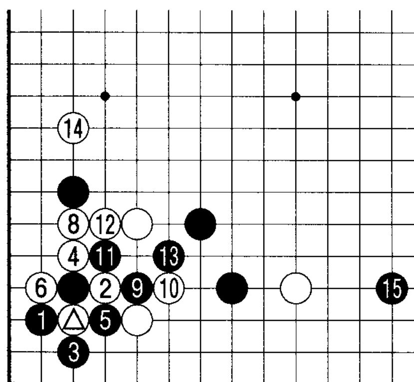
전도의 수순 중 흑1로 뻗었을 때 곧장 2로 내려서는 것은 수순착오이다. 흑은 3으로 건너붙이는 것이 통렬한 맥점으로 이하 흑9까지 중앙을 봉쇄해서 대만족이다.



4도

4도(두텁다)

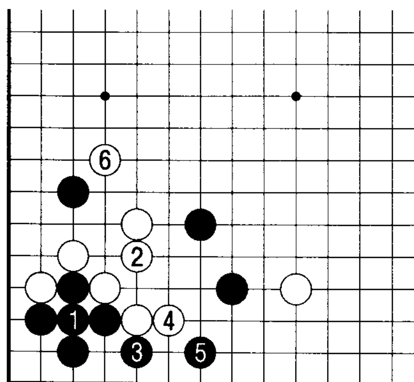
정석 수순 중 백1로 들여다보았을 때 흑이 잇지 않고 2로 단수치는 변화이다. 이때는 백3으로 뚫은 후 백5에 잇는 것이 수순이다. 계속해서 흑은 6으로 잇는 정도인데 이하 백9까지 백이 두텁다.



5도 ❼ … △

5도(흑의 변화)

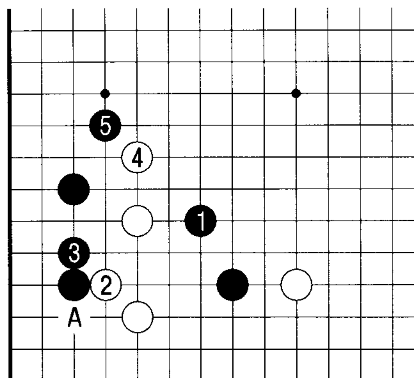
정석 수순 중 흑1로 젖히고 백2로 호구쳤을 때 흑은 곧장 3으로 단수치는 수도 성립한다. 계속해서 백은 4·6으로 단수쳐서 좌변을 중시하게 되는데 이하 흑15까지 피차 둘 만한 갈림이다.



6도

6도(흑, 충분)

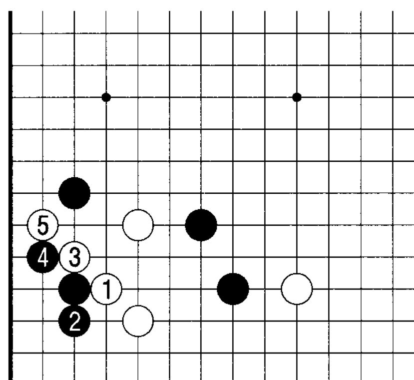
흑1로 이엇을 때 백이 전도처럼 두지 않고 2로 호구치는 변화이다. 이때는 흑3으로 호구친 후 5에 한칸 뛰어 좌우 연결을 모색하는 것이 좋은 수순이다. 백6으로 씌우기까지 일단락인데 흑이 두기 편한 모습이다.



7도

7도(일책)

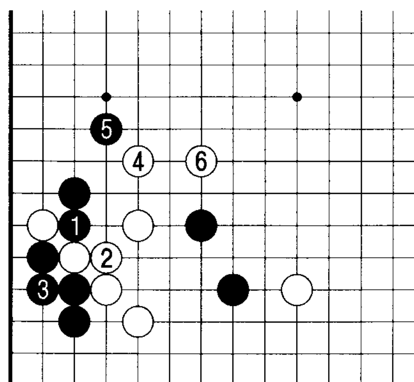
흑1로 날일자했을 때 백은 A에 붙이지 않고 단순히 2로 마늘모 붙이는 수도 가능하다. 계속해서 흑3으로 뻗고 백4, 흑5까지 중앙전이 관건이다.



8도

8도(통렬한 이단젖힘)

백1로 붙였을 때 실리를 중시하여 흑2로 뻗는 변화이다. 이때는 백3으로 젖힌 후 5에 이단젖히는 것이 통렬한 수순으로 작용한다. 계속해서 ……



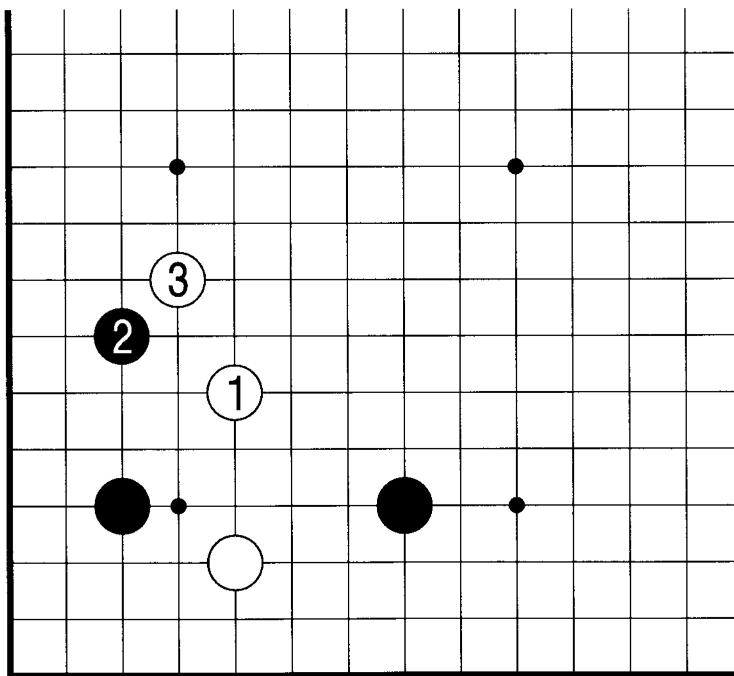
9도

9도(호각의 갈림)

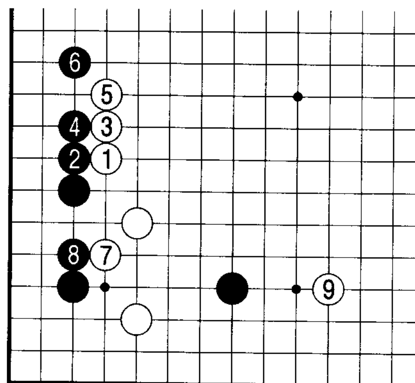
전도에 계속해서 흑은 1로 단수친 후 3으로 잇는 정도인데 백4가 기분 좋은 선수활용이 된다. 흑5를 기다려 백6으로 씌우면 쌍방 충분히 둘 수 있는 갈림이다.

제 19 형

공격적인 씌움



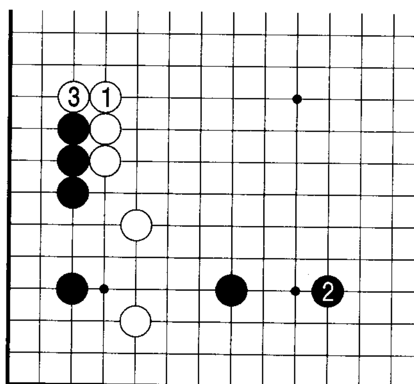
백1, 흑2 때 백3으로 씌운 것은 이곳을 강화시켜 하변 흑 한점을 공격하겠다는 뜻이다. 그럼 백3 이후의 진행을 검토해 보기로 한다.



1도

1도(정석)

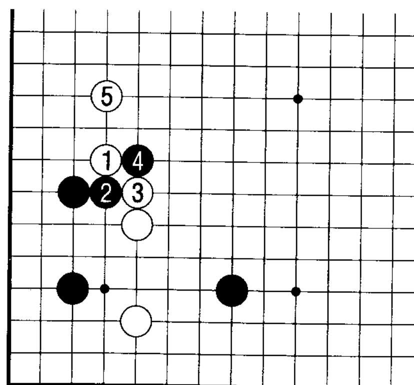
백1 때 흑2로 받은 것은 실리를 중시한 것이다. 계속해서 백 3으로 뻗고 흑4 이하 흑8까지가 기본 정석이다. 백은 선수를 취해 9로 협공함으로써 실리의 손실을 만회하게 된다.



2도

2도(일책)

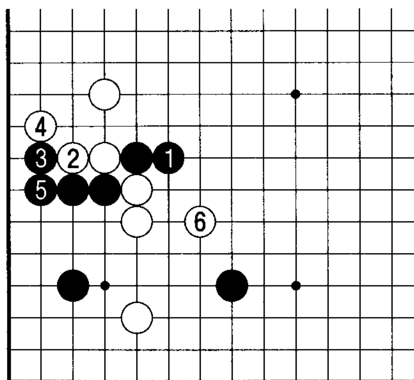
전도의 수순 중 백1로 뻗었을 때 흑은 좌변으로 한칸 뛰어 진출하지 않고 2로 전개하는 수도 가능하다. 백3이라면 또다시 다른 큰 곳에 선행하게 된다.



3도

3도(강력한 절단)

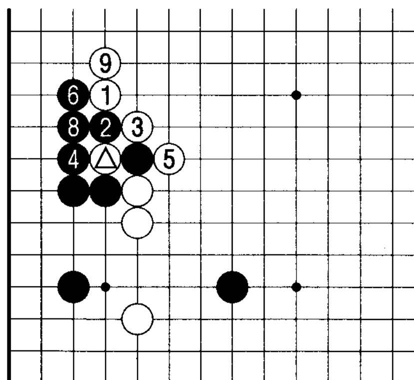
백1로 씌웠을 때 흑2·4로 나가 끊은 것은 공격적인 수단이다. 계속해서 백은 5로 한칸 뛰어 형태를 갖추는 것이 요령이다. 계속해서 ……



4도

4도(정석)

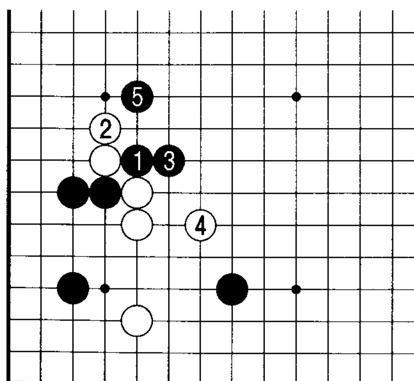
전도에 계속해서 흑은 1로 뻗는 것이 행마법이다. 계속해서 백2로 막고 이하 6까지 전투가 벌어지는데 피차 어려운 모습이다.



5도 ⑦ ··· △

5도(백, 만족)

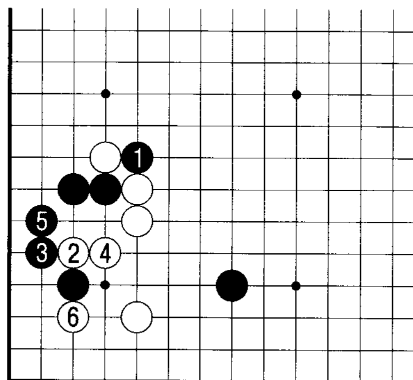
백1로 한칸 뛰었을 때 곧장 흑2로 단수치는 것은 의문이다. 흑2에는 백3으로 맞끊는 것이 맥점으로 이하 백9까지 두터움을 확립해서 백이 유리하다.



6도

6도(백, 곤란)

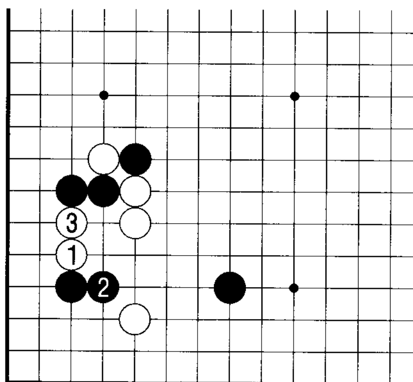
흑1로 끊었을 때 백2로 뻗는 것은 무거운 행마법이다. 흑은 3으로 뻗은 후 백4 때 흑5로 씌우는 수가 호착이 된다. 이 형태는 백이 곤란한 모습이다.



7도

7도(백의 변화)

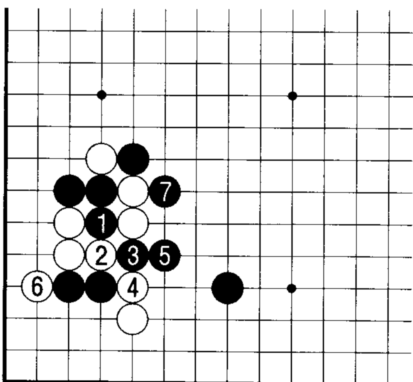
흑1로 끊었을 때 백은 2로 붙여 흑의 응수를 묻는 수도 성립한다. 계속해서 흑3으로 받아준다면 백4·6으로 처리해서 백이 활동적이다.



8도

8도(흑의 반발)

백1에는 흑2로 반발하는 것이 재미있는 수이다. 계속해서 백은 3으로 치받아 분단을 획책하게 되는데 ……



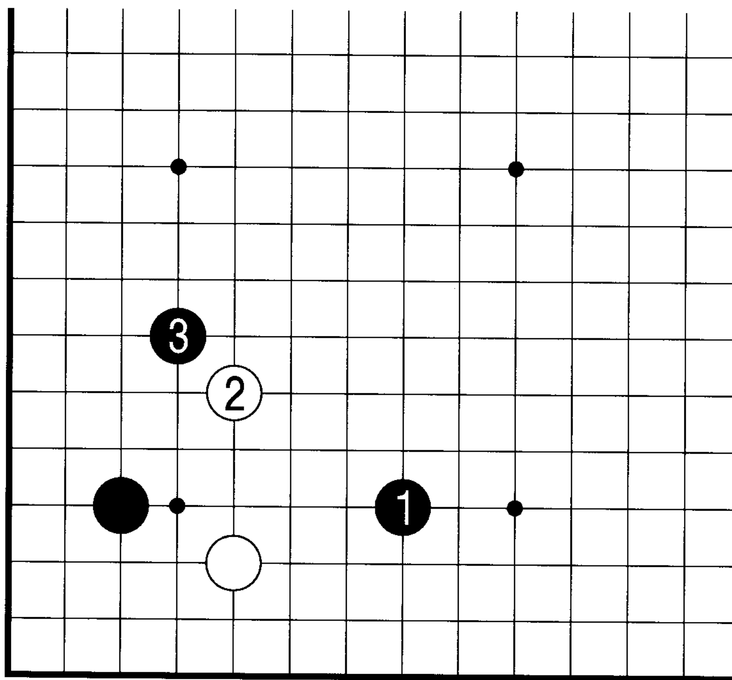
9도

9도(정석)

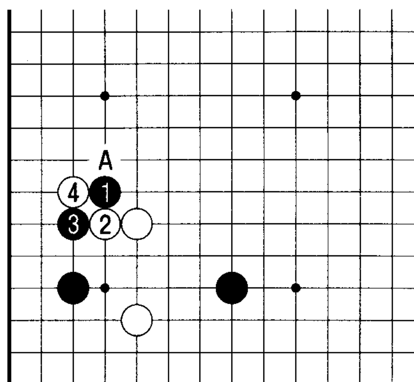
전도 이후 흑1·3으로 나가 끊고 백4 이하 흑7까지가 기본 정석이다. 얼핏 백의 실리가 크지만 흑도 세력이 막강해서 충분히 둘 수 있는 모습이다.

제 20 형

눈목자 받음



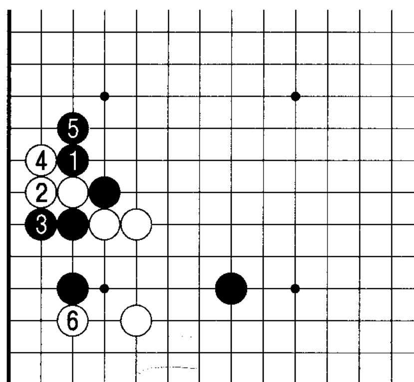
흑1, 백2 때 흑3으로 눈목자한 것은 속도를 중시한 수이다. 백은 상대의 엷음을 찔러 형태를 정비하게 되는데 이후의 절충을 살펴보기로 한다.



1도

1도(강력한 절단)

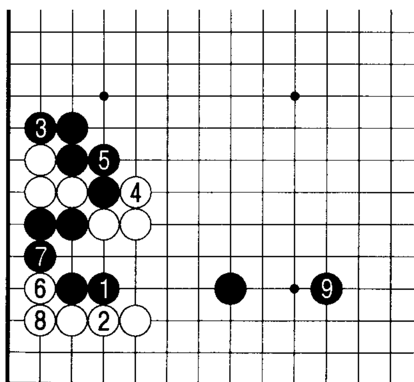
흑1로 눈목자하면 백2·4로 나가 끊는 것이 가장 강력한 대응수단이다. 단 이와 같은 수단은 백A 축이 백에게 유리할 때 가능한 수이다.



2도

2도(일련의 수순)

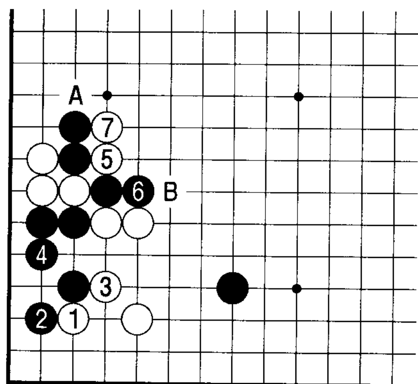
전도에 계속해서 흑은 1로 단수친 후 3으로 막는 것이 최강의 응수이다. 계속해서 백은 4로 밀어 흑5를 교환한 후 6으로 붙이는 것이 일련의 수순이다. 계속해서 ……



3도

3도(호각)

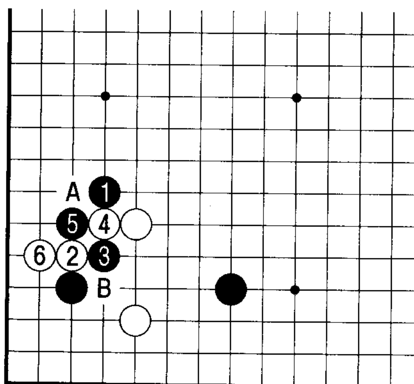
전도에 계속해서 흑은 1로 뻗어 백2를 선수한 후 흑3으로 막는 것이 수순이다. 계속해서 백4를 선수하고 이하 흑9까지가 예상되는 진행인데 쌍방 충분히 둘 수 있는 모습이다.



4도

4도(흑, 곤란)

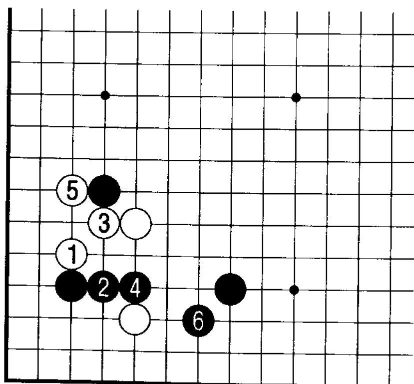
백1로 붙였을 때 흑2로 젖히는 것은 대악수이다. 백은 3으로 호구친 후 흑4 때 백5·7로 움직이는 수가 성립한다. 이후 A와 B를 맞보기로 노리면 흑이 곤란한 모습이다.



5도

5도(백의 계략)

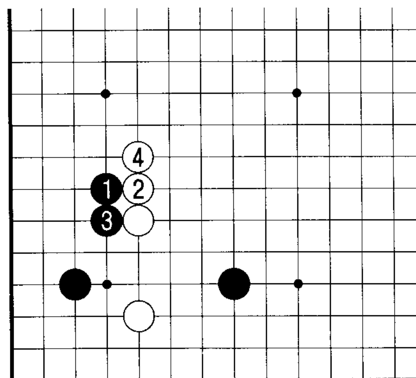
흑1 때 백2로 붙이는 수는 흑에게 주문을 내포하고 있다. 계속해서 흑3·5로 단수치는 것은 백의 계략에 말려든 수로 A와 B가 치명적인 약점으로 남아 흑이 곤란한 모습이다.



6도

6도(흑, 충분)

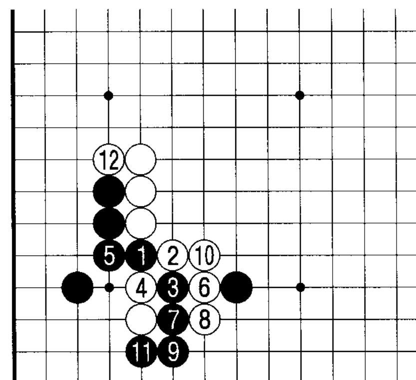
백1로 붙이면 흑은 2로 늦춰 받는 것이 정수이다. 계속해서 백3으로 막고 흑4 이하 6까지는 피차 기세의 진행인데 흑이 약간 유리한 결말이다.



7도

7도(중앙을 중시)

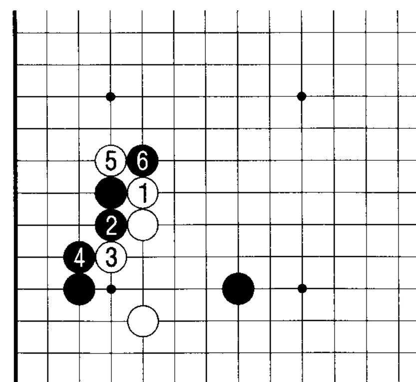
흑1 때 축이 불리하다면 백은 2로 막는 것이 좋다. 계속해서 흑은 3으로 후퇴해서 옮음을 보강하게 되는데 백4로 뻗어 중앙을 중시하는 것이 요령이다.



8도

8도(정석)

전도에 계속해서 흑은 1·3으로 이단젖혀 차단을 시도하게 되는데 백2 이하 12까지가 기본형이다. 이 결말은 흑의 실리가 크지만 백의 외세도 막강해서 쌍방 불만없는 모습이다.



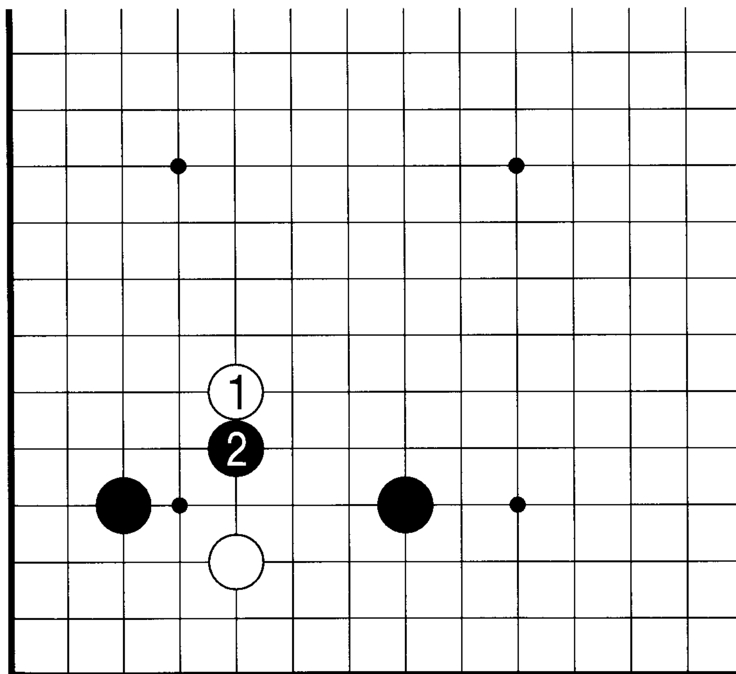
9도

9도(백, 곤란)

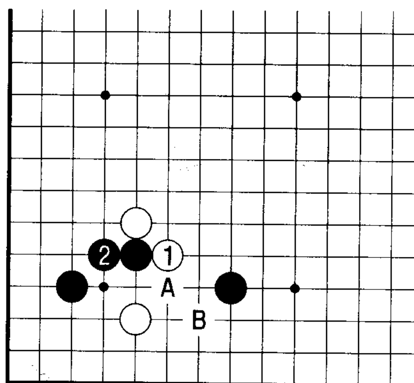
백1, 흑2 때 백이 7도의 수순을 따르지 않고 3·5로 두점머리 형태를 유도하는 것은 좋지 않다. 흑은 강력하게 6으로 끊는 것이 강수로 이후 백은 어떻게 변화해도 좋은 결과를 기대하기 힘들다.

제 21 형

엷음을 공략



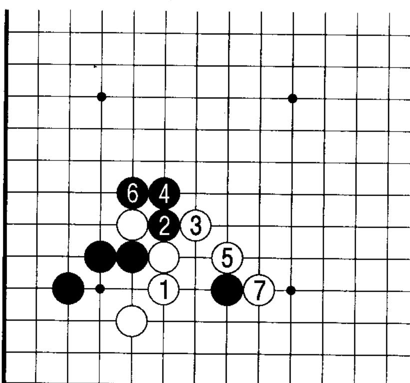
백1로 두칸 벌렸을 때 흑은 곧장 2로 붙여 백의 엷음을 공략할 수도 있다. 그럼 흑2 이후의 변화를 검토해 보기로 한다.



1도

1도(선택의 기로)

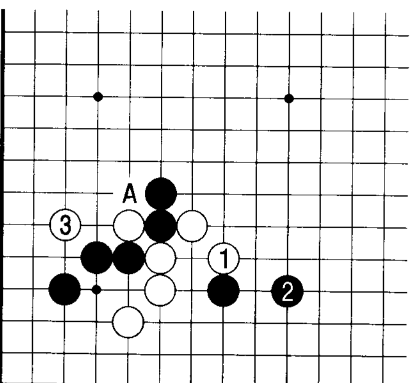
흑이 붙여 오면 백은 일단 1로 젖히는 한수이다. 계속해서 흑은 2로 뻗게 되는데 백으로선 A에 뻗을 것인지 B로 틀을 갖출 것인지 선택의 기로이다.



2도

2도(기본 정석)

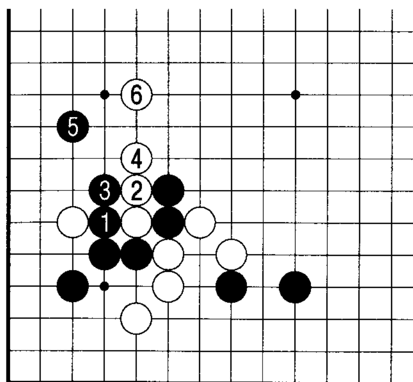
전도에 계속해서 백1로 뻗는 변화이다. 이때는 흑2로 끊는 것이 요령이다. 계속해서 백은 3으로 단수친 후 5에 호구치게 되는데 흑6, 백7까지가 기본 정석이다.



3도

3도(흑의 강수)

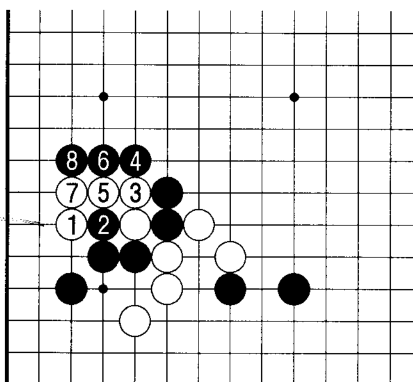
백1로 호구쳤을 때 흑A로 단수치는 것은 백을 알기 쉽게 안정시켜 주므로 흑2로 한칸 뛰어 변화하는 수가 성립한다. 계속해서 백은 3으로 한칸 뛰어 수습하는 것이 요령인데 ……



4도

4도(정석)

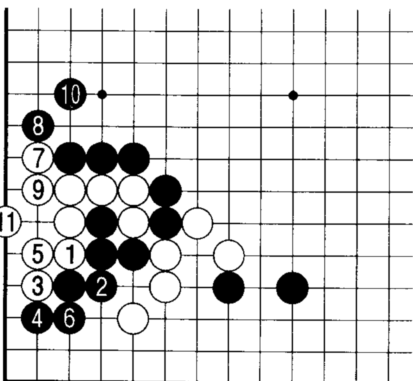
전도 이후 흑은 1로 단수친 후 3·5로 실리를 차지하는 것이 요령이다. 백은 한점을 사석으로 이용해서 중앙을 튼튼히 하는 진행이 되는데 피차 불만 없는 갈림이다.



5도

5도(흑의 욕심)

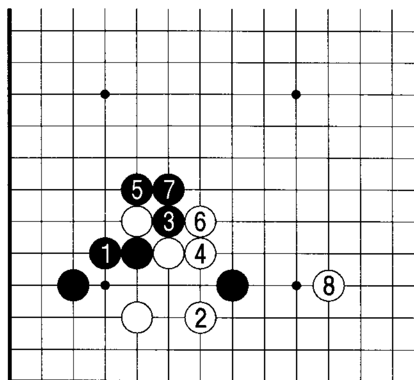
백1로 한칸 뛰었을 때 흑2로 단수친 후 4·6으로 공격하는 것은 욕심이 지나친 수이다. 얼핏 흑8까지 백이 곤란한 것 같지만 ……



6도

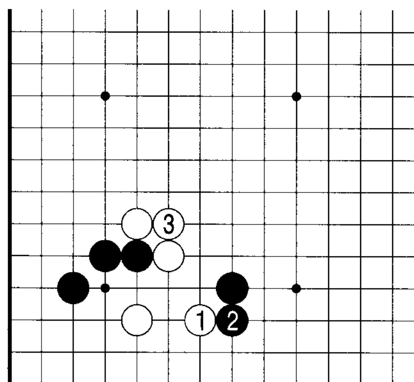
6도(흑, 죽음)

전도 이후 백에겐 1로 젖은 후 3·5로 젖혀 잇는 호수순이 준비되어 있다. 계속해서 흑6으로 이을 수밖에 없을 때 백7 이하 11까지 살아버리면 귀의 흑이 잡힌 모습이다.


7도

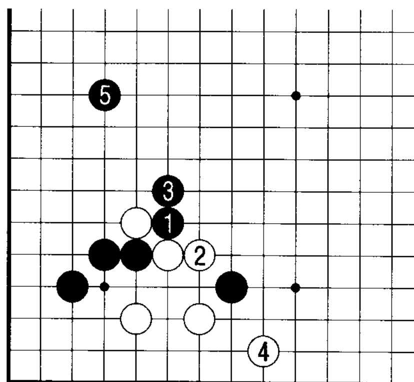
7도(정석)

흑1로 뻗었을 때 백2로 한칸 뛰어 틀을 갖추면 가장 알기 쉽다. 계속해서 흑3으로 끊고 백4 이하 8까지가 기본 정석이다.


8도

8도(흑, 불만)

백1로 한칸 뛰었을 때 흑이 전도처럼 3으로 끊지 않고 2로 막는 것은 좋지 않다. 백은 3으로 잇는 것이 두터운 수로 흑이 나쁜 결말이다.

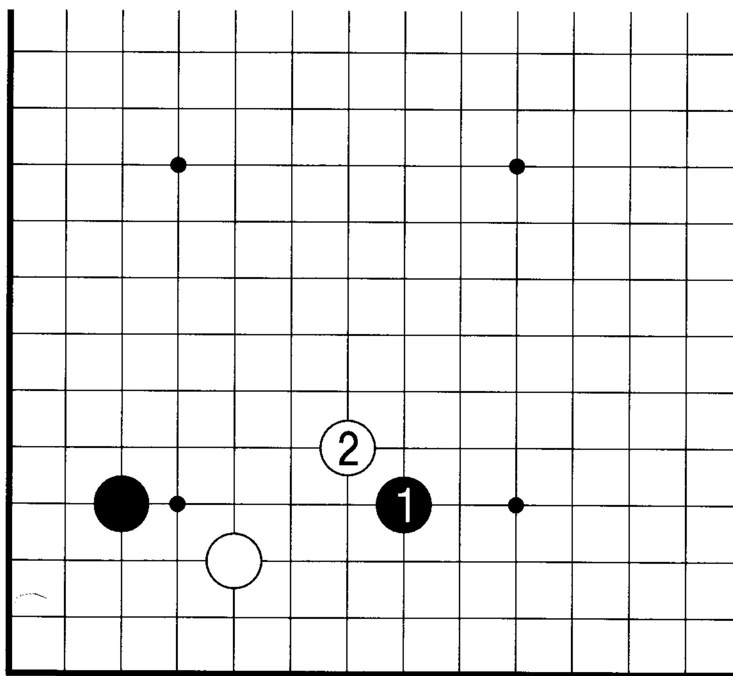

9도

9도(정석)

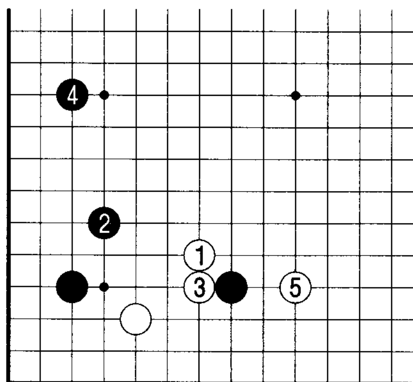
흑1로 끊고 백2로 뻗었을 때 흑은 단수치지 않고 3으로 뻗는 수도 가능하다. 이때는 백4로 날일자하는 것이 행마법으로 흑5로 전개하기까지 정석이 일단락된다.

제 22 형

발전자 행마



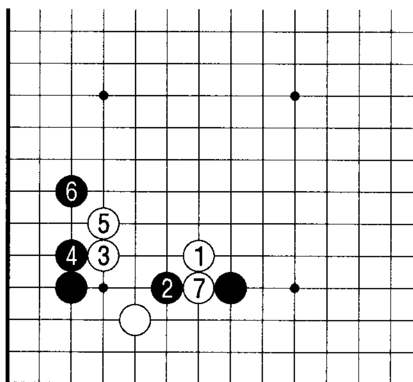
흑1로 협공했을 때 백2로 발전자 행마한 것은 자신의 단점에 연연하지 않고 적극적으로 두고자 할 때 유력한 수단이다. 그럼 백2 이후의 변화를 살펴보기로 한다.



1도

1도(정석)

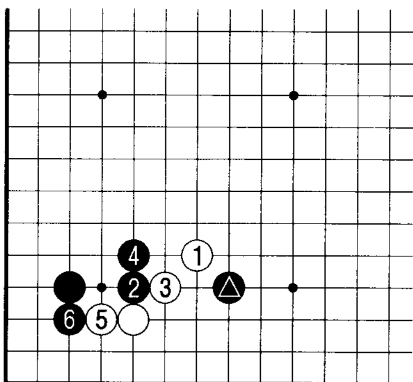
백1 때 가장 알기 쉬운 응수법은 손을 빼서 흑2로 날일자하는 것이다. 계속해서 백3으로 막고 흑4, 백5까지가 기본 정석이다.



2도

2도(흑, 불만)

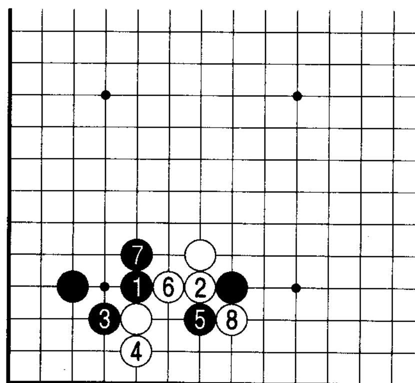
백1로 발전자 행마했을 때 곧장 흑2로 중앙을 가르고 나가는 것은 좋지 않다. 백은 3으로 씌우는 것이 호착으로 흑4·6을 기다려 백7로 뚫으면 흑이 불리하다.



3도

3도(일책)

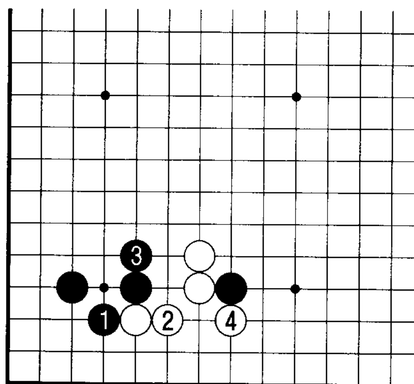
백1 때 흑은 2로 붙여 백의 응수를 물어보는 수가 재미있는 착상이다. 계속해서 백3으로 젖힌 후 이하 흑6까지 진행된다면 흑● 한점이 급소에 위치하고 있는 만큼 흑이 유리하다.



4도

4도(정석)

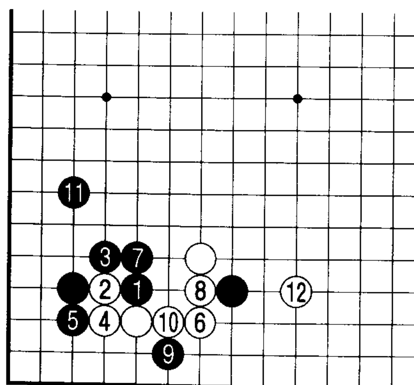
흑1 때 백은 2로 막는 것이 가장 보편적인 응수법이다. 계속해서 흑3으로 호구치고 백4 이하 8까지가 기본형인데 피차 불만없는 모습이다.



5도

5도(백의 변화)

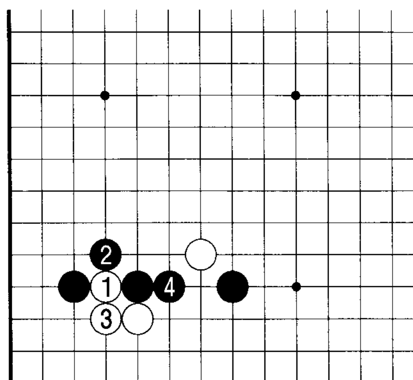
흑1로 호구쳤을 때 백은 2로 뻗는 수도 고려할 수 있다. 계속해서 흑3으로 형태를 갖추고 백4로 호구치기까지 쌍방 충분히 둘 수 있는 절충이다.



6도

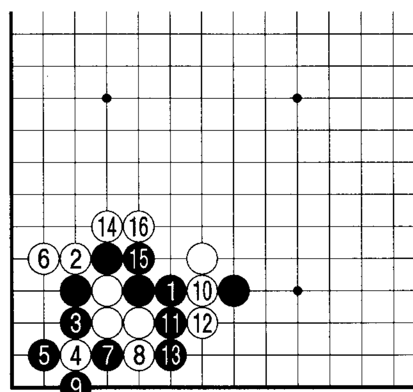
6도(정석)

흑1로 붙였을 때 백은 2로 끼우는 수도 가능하다. 계속해서 흑3으로 단수치고 이하 백12까지가 기본형인데 쌍방 호각의 갈림이다.


7도

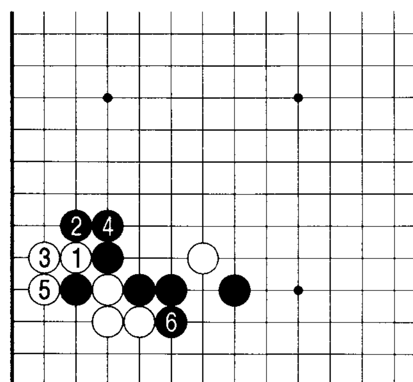
7도(실리를 중시)

백1로 끼웠을 때 흑2로 단수친 후 4에 뻗은 것은 귀의 실리를 중시하고자 할 때 유력한 수단이다. 계속해서 ……


8도

8도(정석)

흑1로 뻗으면 백은 2로 끊는 것이 좋은 수이다. 계속해서 흑3으로 막을 수밖에 없을 때 백 4·6·8을 선수한 후 10으로 뚫는 것이 수순이다. 이하 백16까지 세력대 실리의 갈림이 되는데 쌍방 불만없는 기본 정석이다.

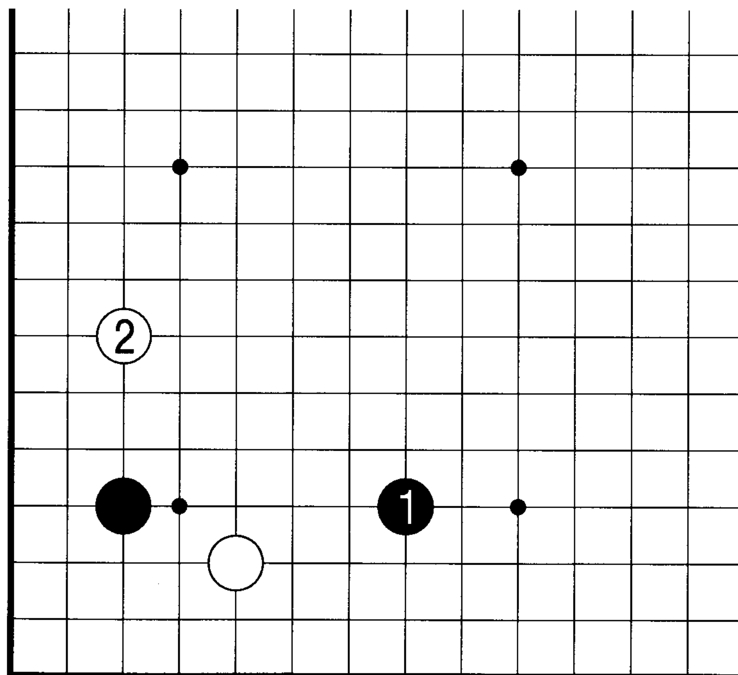

9도

9도(싱겁다)

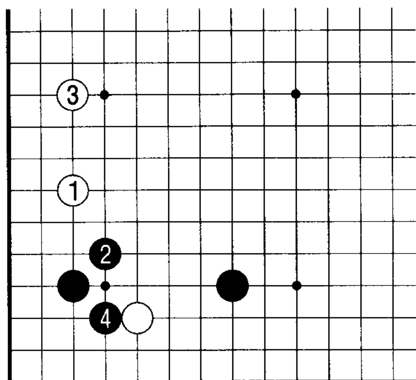
백1로 끊었을 때 흑2로 단수친 후 4에 잇는 것은 싱거운 수이다. 백은 이하 5까지 선수로 실리를 차지해서 충분하다. 반면에 흑 세력은 단점이 남아 있어 완전하지 않은 모습이다.

제 23 형

역협공

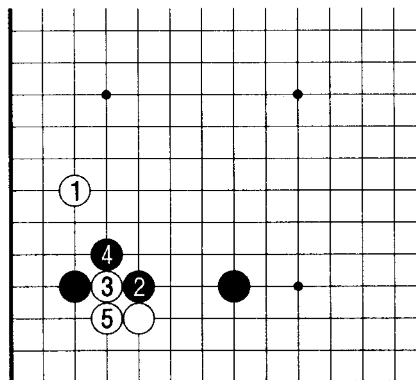


흑1로 협공했을 때 백2로 역협공한 것은 한점을 가볍게 보고 좌변을 중시하겠다는 뜻이다. 그럼 백2 이후의 변화를 검토해 보기로 한다.


1도

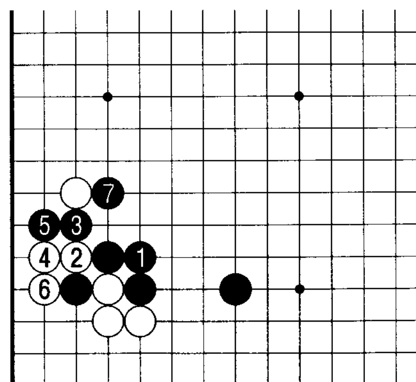
1도(정석)

백1로 협공하면 흑2로 마늘모 하는 것이 가장 견실한 응수법이다. 계속해서 백3으로 전개하고 흑4로 마늘모 붙이기까지 가장 기본형에 속한다.


2도

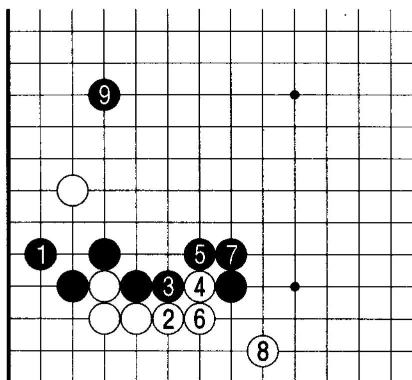
2도(귀를 중시)

백1 때 흑은 2로 붙이는 수도 가능하다. 이때는 백3·5로 끼워 잇는 것이 행마법이다. 계속해서 흑은 어떻게 약점을 보강할 것인지가 관건이다.


3도

3도(호각)

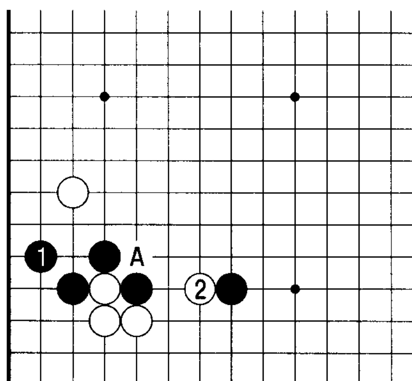
전도에 계속해서 흑은 1로 잇는 것이 가장 보편적이다. 계속해서 백2로 끊고 흑3 이하 7까지가 기본형인데 쌍방 호각의 갈림이다.



4도

4도(흑, 만족)

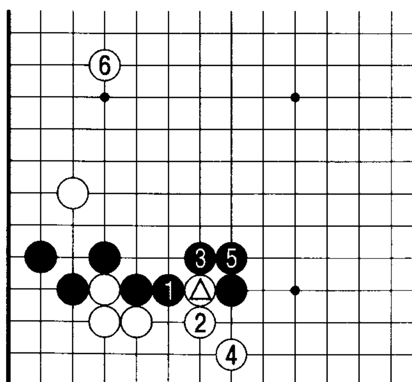
흑이 중앙을 잇지 않고 1로 호구치는 변화이다. 계속해서 백2로 는 후 이하 8까지의 요령으로 안정을 취하는 것은 좋지 않다. 흑은 선수를 취해 9로 협공해서 우세를 장악할 수 있다.



5도

5도(상용의 맥점)

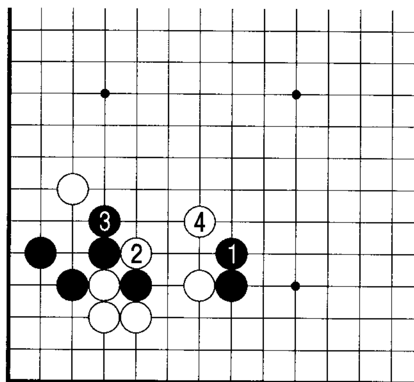
흑1로 호구치면 백은 2로 붙여 행마하는 것이 상용수법이다. 흑은 A의 약점 때문에 다음의 응수가 여의치 않는 모습이다.



6도

6도(백, 충분)

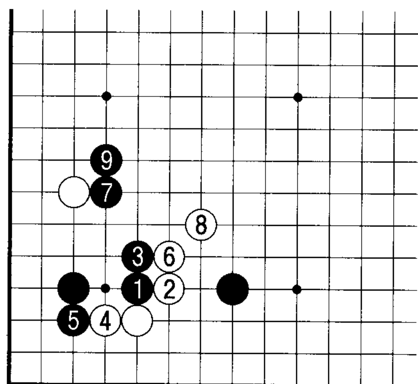
전도에 계속해서 흑1로 치받는다면 백2로 뻗은 후 흑3 때 백4로 마늘모하는 것이 수순이다. 흑5로 잇는 것을 기다려 백6으로 전개하면 4도와는 한수 차이가 난다.



7도

7도(백, 경쾌)

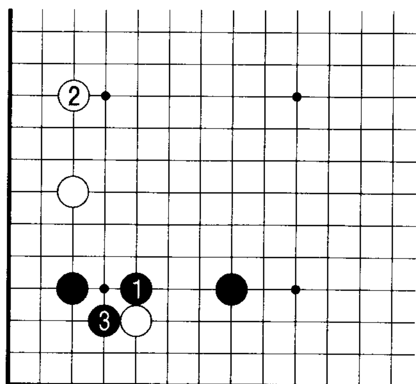
백의 붙임에 대해 흑1로 뻗는다면 백2로 단수치는 것이 호착이다. 계속해서 흑은 3으로 뻗는 정도인데 백4로 한칸 뛰는 자세가 경쾌해서 백이 기분 좋다.



8도

8도(호각)

흑1로 붙였을 때 백은 2로 젖힌 후 4로 밀고 들어가는 수도 성립한다. 계속해서 흑5로 막고 이하 흑9까지가 예상되는 진행인데 쌍방 충분히 둘 수 있는 갈림이다.



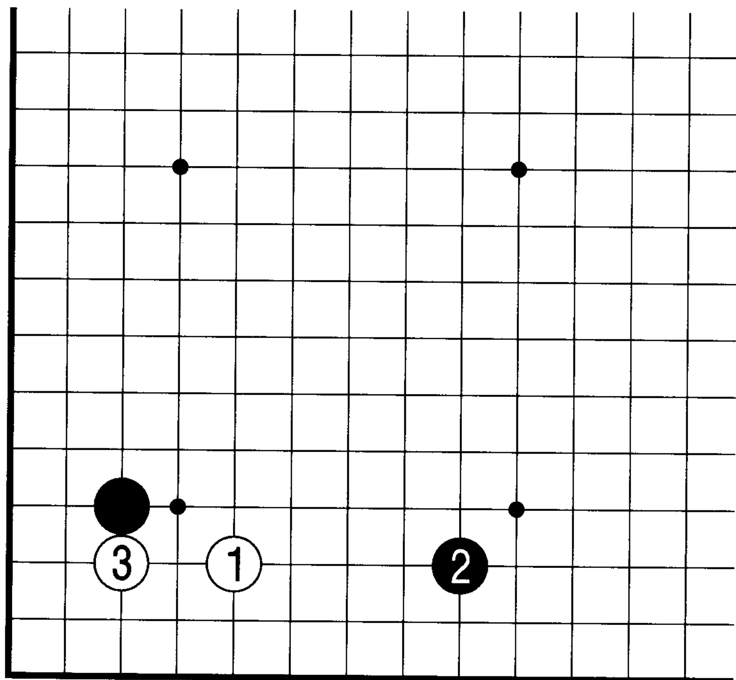
9도

9도(백의 간명책)

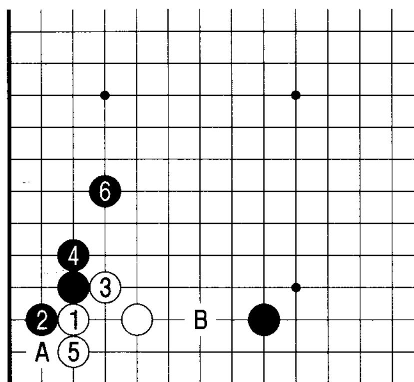
흑1로 붙였을 때 백은 간명하게 2로 두칸 벌리는 수도 가능하다. 그러나 흑3으로 호구치는 자세가 워낙 두터워 부분적으로는 흑이 유리하다.

제 24 형

유연한 세칸협공



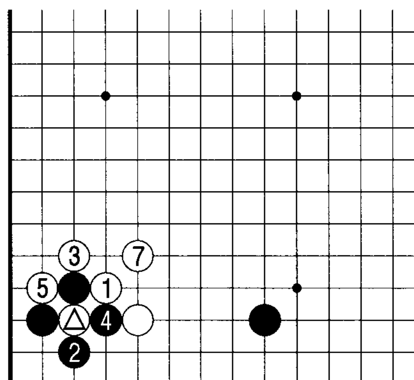
백1로 걸쳤을 때 흑2의 세칸협공은 여러가지 협공 중 가장 유연한 협공수단이다. 계속해서 백3으로 붙인 이후의 변화를 살펴보기로 한다.



1도

1도(정석)

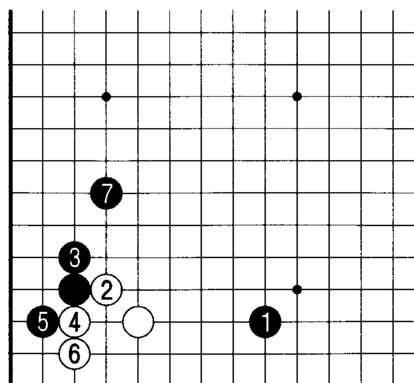
백1로 붙이면 흑은 2로 젖히는 한수이다. 계속해서 백3으로 젖히고 흑4 이하 6까지가 기본 정석이다. 백은 A와 B를 맞보기로 해서 자체로 안정된 모습이다.



2도

2도(흑, 불만)

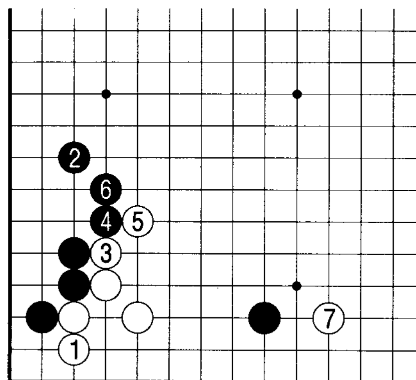
백1로 호구쳤을 때 흑2로 단수치는 것은 좋지 않다. 백은 3으로 되단수친 후 이하 7까지 형태를 갖추는 것이 좋다.



3도

3도(마늘모 붙임)

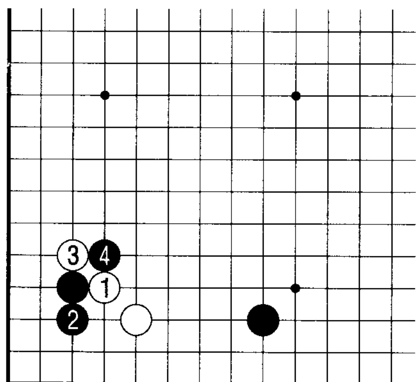
흑1로 협공했을 때 백은 2로 마늘모 붙이는 변화도 가능하다. 계속해서 흑3으로 뻗고 이하 7까지 진행된다면 1도의 기본 정석으로 환원된 모습이다.



4도

4도(흑, 불만)

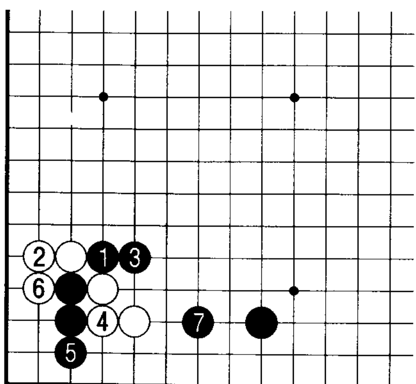
백1로 내려섰을 때 흑2로 두 칸 벌리는 것은 좋지 않다. 백은 3·5를 선수한 후 7로 협공하는 것이 절호의 수순으로 백 호조의 진행이다.



5도

5도(흑의 강수)

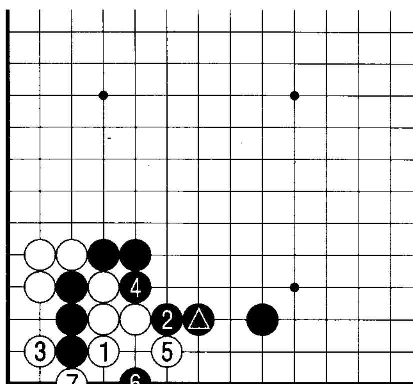
백1 때 흑은 2로 내려서는 것이 강수이다. 계속해서 백3으로 젖힌다면 흑4로 끊는 것이 예정된 수순이다. 계속해서 ……



6도

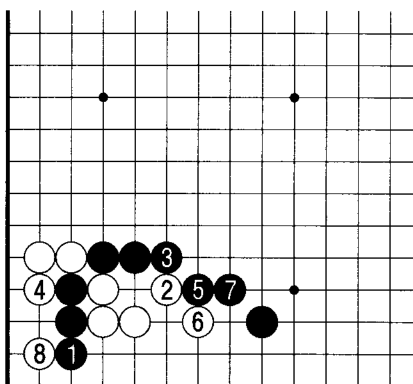
6도(사석전법)

전도에 계속해서 흑1로 끊으면 백은 2로 내려서는 것이 요령이다. 계속해서 흑3으로 뻗고 이하 흑7까지의 진행이 예상되는데 흑으로선 귀를 사석으로 처리하겠다는 뜻이다.


7도

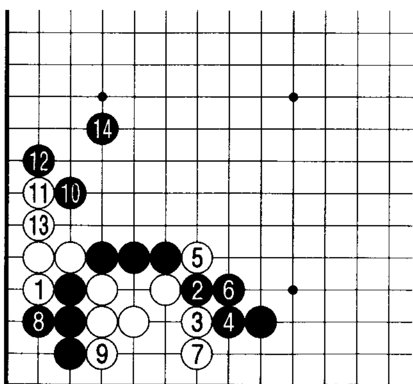
7도(흑, 두텁다)

전도에 계속해서 흑1 때 백1로 막는다면 흑2로 치받는 것이 두터운 수이다. 백3에는 흑4·6으로 처리하는 것이 요령으로 선수로 두터움을 확립한 모습이다.


8도

8도(백, 만족)

흑1로 내려섰을 때 백은 2로 마늘모해서 흑3을 선수로 교환한 후 4로 수를 조일 곳이다. 계속해서 흑5에는 백6으로 호구친 후 8로 붙여 백이 유리한 갈림이다.

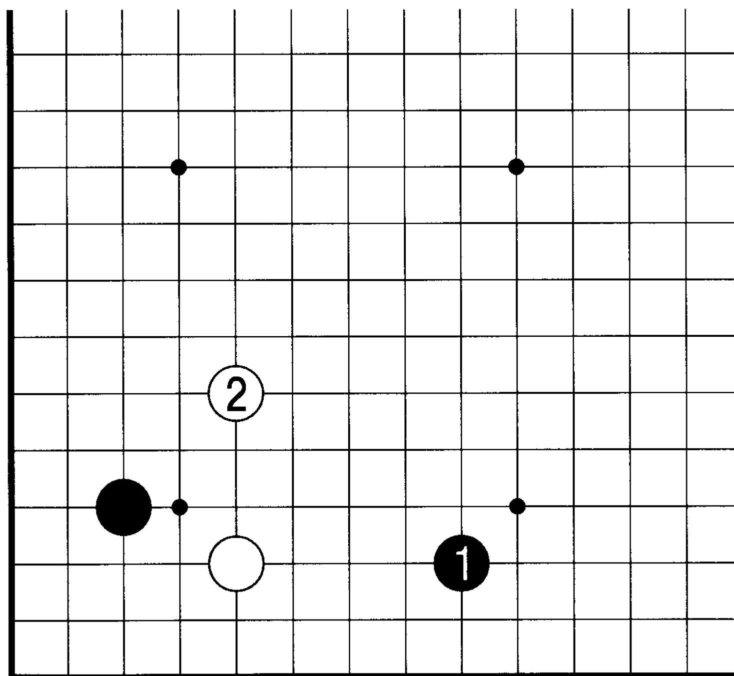

9도

9도(정석)

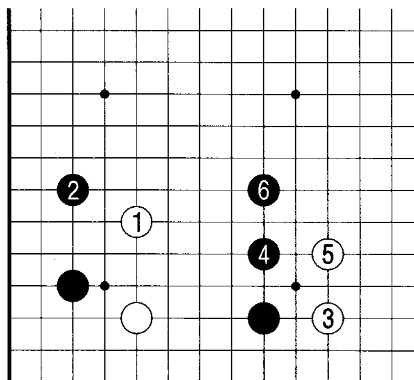
전도의 수순 중 백1로 수를 조이고 흑2, 백3 때 흑은 강력하게 4로 막는 것이 좋다. 계속해서 백은 5를 선수한 후 7로 뻗게 되는데 이하 흑14까지가 기본 정석이다.

제 25 형

공격적인 두칸뜀



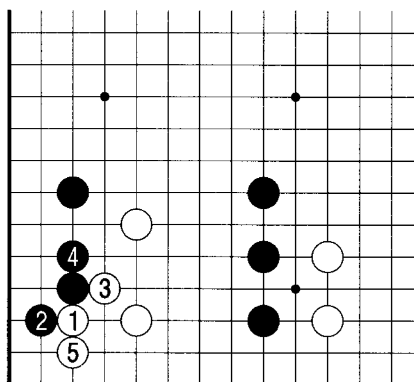
흑1로 협공했을 때 백2로 두칸 뛴 것은 이곳을 강화시킨 후 하변의 흑 한점을 공격하겠다는 뜻이다. 그럼 백2 이후의 변화를 살펴보기로 한다.



1도

1도(정석)

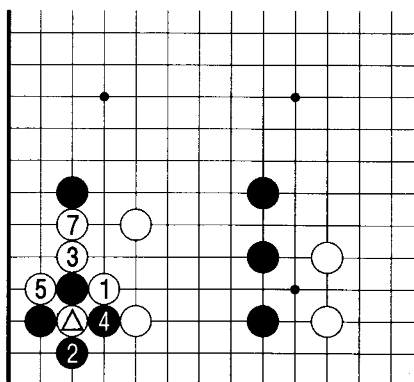
백1 때 흑2로 받으면 가장 간명하다. 계속해서 백3으로 협공하고 흑4 이하 6까지 중앙전이 되는데 피차 험난한 여행이 예상된다.



2도

2도(후속수단)

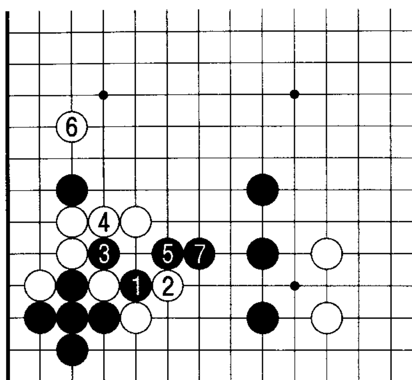
전도 이후 백은 1로 붙여 수습하는 것이 요령이다. 흑2에는 백3으로 호구치는 것이 상용수법으로 흑4로 받는다면 백5로 뻗어 손쉽게 안정할 수 있다.



3도 ❻ … △

3도(흑의 반발)

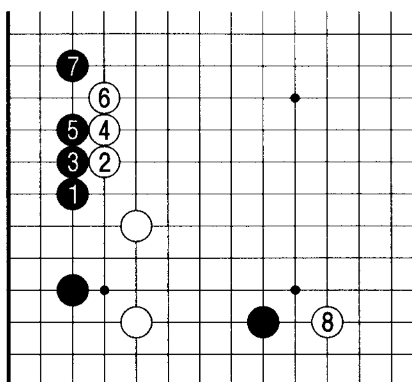
백1로 호구치면 흑은 기세상 2로 단수쳐서 반발하고 싶은 곳이다. 계속해서 백은 3·5로 단수친 후 7로 치받아서 형태를 정비하게 되는데 ……



4도

4도(호각)

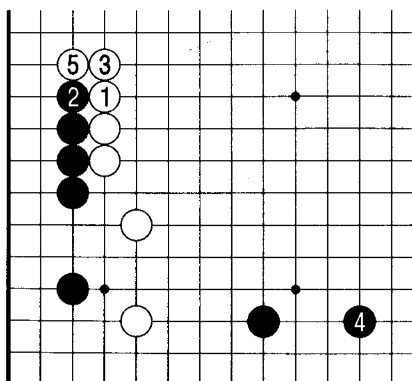
전도에 계속해서 흑은 1로 끊는 것이 요령이다. 백은 2로 단수친 후 4에 잇게 되는데 흑5 이하 백6, 흑7까지가 기본 절충이다. 이 결과는 쌍방 불만없는 호각의 갈림이다.



5도

5도(공격적인 싸움)

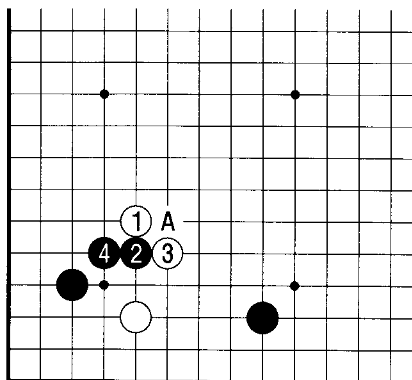
흑1로 두칸 벌렸을 때 백은 2로 씌우는 수도 가능하다. 계속해서 흑3으로 받고 이하 흑7까지 진행된 후 백8로 협공하게 되는데 쌍방 충분히 둘 수 있는 형태이다.



6도

6도(흑의 변화)

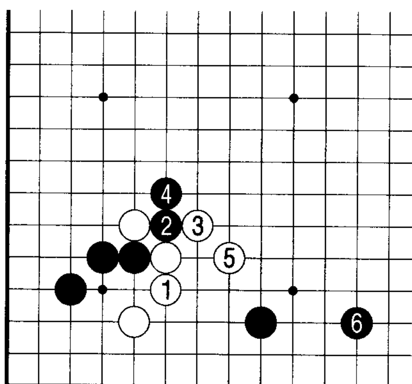
백1로 뻗었을 때 흑은 2로 민 후 백3 때 흑4로 손을 돌리는 수도 가능하다. 백5로 막히는 것이 두텁지만 흑은 선수를 취할 수 있는 만큼 충분히 둘 수 있다.



7도

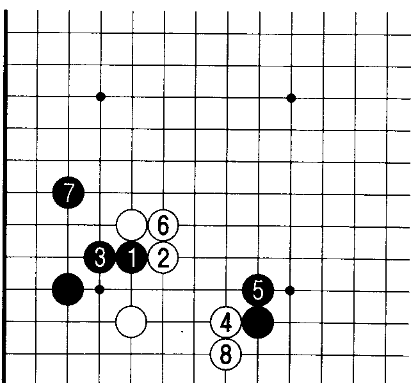
7도(붙여 뻗음)

백1 때 흑은 2로 붙여 백의 엷음을 추궁할 수도 있다. 계속해서 백3으로 젖히고 흑4로 이은 것까지는 필연인데 백으로선 A의 약점을 어떻게 보강할 것인지가 관건이다.


8도

8도(백, 불만)

전도에 계속해서 백1로 뻗는 것은 찬성할 수 없는 수이다. 계속해서 흑2로 끊고 이하 6까지 진행되면 흑이 양쪽을 모두 처리한 모습이다.


9도

9도(붙임이 맥점)

흑1로 붙이고 백2, 흑3까지 진행되었을 때 백은 4로 붙이는 것이 맥점이다. 계속해서 흑은 5로 뻗는 정도인데 백6으로 잇고 8로 내려서면 흑백 충분히 둘 수 있는 갈림이다.